ΤΕΥΧΟΣ 79 ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1991 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES



SPECIAL REVIEW:
EYE OF THE BEHOLDER

ATARI ST - AMIGA - ARCHIMEDES



ADVENTURE:
ELVIRA

Τα υπέρ και τα κατά!

Νομίζετε ότι ο μόνος τρόπος για να μάθετε τα PCs είναι αυτός;



ΙΟΥΛΙΟΣ 1991

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Χρήστος Κυριακός
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Αντώνης Λεκόπουλος
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: **Αλέξης Καναβός**, Βασίλης Γιακαμόζης, Δημήτρης Κοντογιάννης, Θόδωρος Κοντοχρήστος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Κυπαρίσσης, Αντρέας Τσουρινάκης, Φώντας Αδαμαντίδης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αποστόλης Μουρέλατος, Μάνος Νικολάου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: **Κική Γεωργιάδου**, Κική Μελετζή, Χρύσα Παντελαίου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιώργος Ντίνος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: **Κατερίνα Παπούλια**, Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Πλουμιστή Σιμοπούλου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ντίνα Παπανικολάου
ΣΥΝΤΑΞΗ: Ιωσήφ Κόνιος

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Χρίστος Σταμούλης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: **Γιάννης Λούλης**, Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Δημήτρης Αγγελόπουλος
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: **Μαίρη Λυμπέρη**, Στέλιος Θεοδωράκος, Λιάνα Δενεζάκη
DESKTOP PUBLISHING: **Μάνος Κρόκος**, Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσόρλαλη, Στέλιος Χαλδεάκης
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: **Γεωργία Νιφοροπούλου**, Βίκυ Ψυχογιού, Φιλίππα Βούλγαρη, Αννα Σταυροπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοί Τζίφα Ο.Ε., Β. Βογιατζής
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris







ADVENTURE



74 Elvira Mistress of Darkness:

Ενα προκλητικό, αλλά επικίνδυνα όμορφο παιχνίδι.

TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ



88 DSV 801 Digital Video Processor & Color Splitter:

Ενα δυνατό περιφερειακό, φτιαγμένο, από την πρώτη μέχρι και την τελευταία βίδα, από ελληνικά χέρια.

42 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
Ενα ενδιαφέρον άρθρο για τις κάρτες και τα προγράμματα που δίνουν 16.000.000 χρώματα στην Amiga.

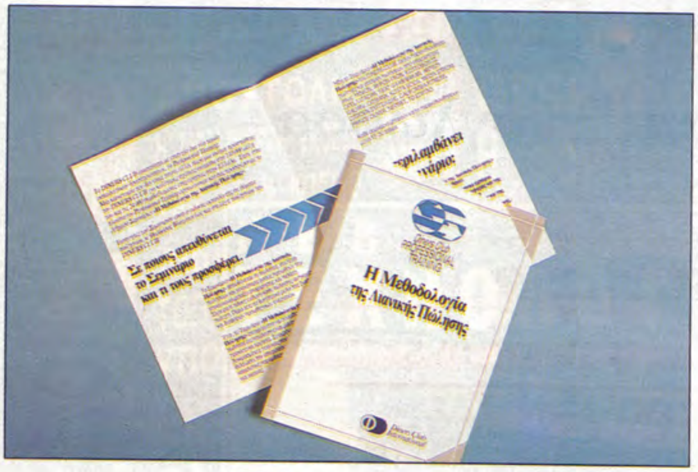
56 TELECONFERENCE
Ο Γιάννης Ρηγόπουλος μας παρουσιάζει τι είναι η "ηλεκτρονική συνδιάσκεψη".

84 ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ
Μια μικρή έρευνα για τις κάρτες μνήμης που κυκλοφορούν για την Amiga.

Περιεχόμενα

...ΜΙΛΗΣΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ

ΤΑ "ΟΝΟΜΑΤΑ" ΤΩΝ ΠΕΛΑΤΩΝ ΜΑΣ ΜΙΛΑΝΕ ΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟ ΜΑΣ



Diners Club International®



The BODY SHOP



ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ



ΕΝ.Α.ΣΠΟΡ


Οι θησαυροί της
Αρχαίας Αιγύπτου
σας
περιμένουν στο
κυνήγι
της χαμένης
μούμιας
POSTER
INCLUDED
Mystery of the
Mummy

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ______________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ______________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ______________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ______________
2) ______________
3) ______________
4) ______________
5) ______________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ______________
2) ______________
3) ______________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ______________ **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** ______________ **ΤΗΛ** ______________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________
ΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΟΝΟΜΑ ______________________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΤΗΛ.:** ______________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________ **Τ.Κ.** ______________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Πιστοί στο μηνιαίο ραντεβού μας, είμαστε και πάλι μαζί, αγαπητοί φίλοι των υπολογιστών και του PIXEL, για να σας κρατήσουμε συντροφιά, όπου κι αν βρίσκεστε με το διπλό καλοκαιρινό μας τεύχος. Αυτή τη φορά όμως, θα βρείτε πολλές αλλαγές ξεφυλλίζοντας τις σελίδες που ακολουθούν, καθώς έχουν προστεθεί περισσότερες έγχρωμες σελίδες και η γενική εικόνα πολλών στηλών έχει τροποποιηθεί, με σκοπό να σας προσφέρουμε ένα πιο ευχάριστο και περισσότερο ευκολοδιάβαστο περιοδικό. Ετσι λοιπόν, καθίστε αναπαυτικά στην καλύτερη πολυθρόνα σας, κατά προτίμηση με θέα προς τη θάλασσα, πάρτε δίπλα σας ένα ποτήρι με παγωμένο χυμό (εδώ δεν έχουμε καμία προτίμηση, μπορείτε να βάλετε ό,τι χυμό θέλετε, συμπεριλαμβανομένου και του χυμού βρύσης) και ελάτε να σας ξεναγήσουμε στο πιο καλοκαιρινό PIXEL που διαβάσατε ποτέ. Και, βέβαια, αρχίζουμε από τη σύγκριση που επιχειρούμε στους τρεις μεγάλους οικιακούς υπολογιστές. Επειτα από μακρόχρονη παραμονή τους στην ελληνική αγορά, και αφού και οι τρεις έχουν πλέον ξεπεράσει τις παιδικές ασθένειες, ο Γιώργος Κυπαρίσσης γράφει για τα υπέρ και τα κατά, έπειτα από εμπειρίες και εντυπώσεις που του έχουν προσφέρει μέχρι σήμερα. Οπως θα δείτε, το θέμα αυτό δεν απευθύνεται μόνο σε όσους δεν έχουν αποφασίσει ακόμα σχετικά με το είδος του υπολογιστή που θα διαλέξουν, αλλά και σ' αυτούς που έχουν ήδη κάποιον από τους τρεις, ώστε να μπορούν να τον εκτιμήσουν καλύτερα σε σχέση με κάποιον άλλο της ίδιας κατηγορίας.

Γι' αυτούς που έχουν μια Amiga 500, η οποία συνεχίζει μέχρι σήμερα να είναι 500, υπάρχει μια σύντομη αναφορά σε επεκτάσεις μνήμης που θα της επιτρέψουν να φτάσει το πολυπόθητο 1 MB, απαραίτητο πλέον για τις περισσότερες εφαρμογές και πολλά παιχνίδια. Ομως, καθώς αναφέραμε τα παιχνίδια, ζωτικό κομμάτι κάθε PIXEL, αξίζει να σταθούμε στο SPECIAL REVIEW, που είναι βέβαιο ότι θα ενθουσιάσει τους υποστηρικτές και φίλους των προγραμμάτων τύπου DUNGEON MASTER. Πρόκειται για το EYE OF THE BEHOLDER, το οποίο έχοντας δανειστεί αρκετά στοιχεία από το DUNGEON MASTER δεν περιορίζεται σε αυτά, αλλά εμπλουτισμένο με φρέσκιες ιδέες κατάφερε να προσελκύσει αρκετούς συντάκτες του PIXEL, προσφέροντάς τους νέα δεκαεξάωρα μπροστά στον υπολογιστή τους και μια καλή αφορμή για να καθυστερούν τα άρθρα τους.

Στο Adventure, ο Αντρέας Τσουρινάκης παρουσιάζει τη ELVIRA και εσείς, για άλλη μια φορά, καλείστε να τη βοηθήσετε να τα βγάλει πέρα με τις δυνάμεις του σκότους σε ένα ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό παιχνίδι. Η υπόθεσή του εξελίσσεται σ' έναν πύργο που κληρονόμησε η ηρωίδα του παιχνιδιού από τη μάγισσα προγιαγιά της και τώρα πρέπει να συγκατοικήσει με τους υπηρέτες που μένουν στον πύργο, οι οποίοι έπειτα από 200 χρόνια είναι και πάλι "ζωντανοί".

Τα παραπάνω μαζί με τις αγαπημένες σας μόνιμες στήλες συμπληρώνουν και το τεύχος του φετινού καλοκαιριού. Εμείς θα είμαστε και πάλι μαζί το Σεπτέμβριο μ' ένα τελείως διαφορετικό PIXEL. Δεν θα σας πούμε περισσότερα για το επόμενο τεύχος, παρά μόνο ότι σας περιμένει μια ευχάριστη έκπληξη. Μέχρι τότε όμως... καλό καλοκαίρι και καλές διακοπές.

Ο αρχισυντάκτης











MOONSHINE RACERS

Οταν φτιάχνεις ουίσκυ δεν βιάζεσαι - εκτός και αν σε κυνηγούν...



Σε ένα χωριό, στα νότια των Η.Π.Α., κατά την εποχή της ποτοαπαγόρευσης, δύο αδέλφια, ο Ike και ο Billy - Joe φτιάχνουν παράνομα ουίσκυ, το οποίο διακινούν, παράνομα βέβαια, στη γύρω περιοχή, με αποτελέσμα να προκαλέσουν την καταδιωκτική μανία του σερίφη και των πιστών του βοηθών, και μάλλον δεν θα ξεφύγουν τη σύλληψη, αν δεν τους βοηθήσετε.

Κατ' αυτό τον τρόπο θα ασχοληθείτε για μια ακόμη φορά με ένα παιχνίδι, στο οποίο οδηγείτε ένα αυτοκίνητο και το οποίο πρέπει να φτάσει στη γραμμή του τερματισμού πριν ο διαθέσιμος χρόνος εξαντληθεί. Εμπόδια στην προσπάθειά σας αυτή είναι ο επαρχιακός δρόμος, που δεν μοιάζει καθόλου με πίστα φόρμουλα - 1, αλλά είναι γεμάτος λακκούβες, βράχους, δένδρα (!) και άλλα παρόμοια, καθώς και τα άλλα αυτοκίνητα που κυκλοφορούν στο δρόμο είτε πρόκειται για περιπολικά είτε όχι. Αν διαπιστώσετε ότι ο χρόνος λιγοστεύει επικίνδυνα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τμήμα του παράνομου φορτίου σας ως καύσιμου, με αποτέλεσμα η ταχύτητα του αυτοκινήτου σου να αυξάνει. Από την άλλη πλευρά όμως έτσι μειώνεται η ποσότητα φορτίου που θα παραδώσετε και συνεπώς η αμοιβή που θα εισπράξετε γι' αυτό. Η αμοιβή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για αγορά καλύτερων τμημάτων για το αυτοκίνητό σας όπως ελαστικά, μηχανή κ.τ.λ.

Το παιχνίδι θα μπορούσε να ήταν πολύ καλό, αν είχε δοθεί η κατάλληλη προσοχή στην κίνηση που είναι πολύ απότομη, γεγονός που εκτός από το ότι είναι αντιαισθητικό μειώνει και την ευκολία χειρισμού. Ευτυχώς, υπάρχει και ο ήχος που βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα...

METAL MASTERS

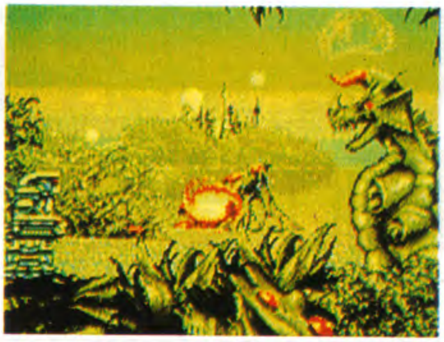


Προσοχή στο νερό: σκουριάζει

Στο "Metal Masters" της Infogrames μεταφερόμαστε σε μια πολύ ωραία μελλοντική εποχή, που οι άνθρωποι σταμάτησαν να σκοτώνονται μεταξύ τους. Αυτό δε σημαίνει βέβαια ότι έχουν σταματήσει να γίνονται και μάχες: απλά οι μάχες διεξάγονται μεταξύ ειδικά κατασκευασμένων ρομπότ προσφέροντας έτσι εκτόνωση στο κοινό.

Παίρνετε, λοιπόν, τον έλεγχο ενός ρομπότ και ο στόχος σας είναι να νικήσετε όσο το δυνατό περισσότερους από τους αντιπάλους σας που είτε ελέγχονται από τον υπολογιστή είτε από κάποιο φίλο σας. Κερδίζοντας έναν αγώνα κερδίζετε παράλληλα και χρήματα, τα οποία μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να αγοράσετε πιο ισχυρά επιθετικά ή αμυντικά όπλα για το ρομπότ σας. Τα χρήματα που κερδίζετε είναι ανάλογα με τη σπουδαιότητα του αγώνα που δίνετε, η οποία με τη σειρά της εξαρτάται από το πόσες νίκες έχετε κάνει μέχρι στιγμής. Φυσικά τα όπλα που πρέπει να αγοράζετε για να επιβιώσετε στα μεγάλα επίπεδα είναι πανάκριβα, οπότε τα χρήματα δεν είναι ποτέ αρκετά. Αν χάσετε κάποιον αγώνα, τότε μετατρέπεστε σε μια μάζα από παλιοσίδερα και ένα φορτηγάκι σάς μεταφέρει σε μάντρα. Το θέμα του παιχνιδιού το έχουμε ξαναδεί αμέτρητες φορές και από την άποψη αυτή το "Metal Masters" δεν προσφέρει κάτι καινούριο. Διαθέτει, όμως, μεγάλες δόσεις εθιστικότητας. Πάντως, θα μπορούσε να ήταν αρκετά καλύτερο, αν είχαν προσεχθεί αρκετά τα γραφικά και ο ήχος.

METAL MUTANT



Οδηγείτε γενικώς...

Βρισκόμαστε αρκετά χρόνια μπροστά στο μέλλον και η γη έχει μόλις συνέλθει από έναν τρομακτικό πόλεμο που σκόρπισε το θάνατο σε ένα πολύ μεγάλο τμήμα του πληθυσμού. Ο νικητής του πολέμου, όμως, ονόματι Arod - 7 φαίνεται ότι δεν έχει και πολλούς φίλους στον πλανήτη, και έτσι οι επιζήσαντες επιστήμονες συνεργάστηκαν για την κατασκευή ενός πανίσχυρου όπλου με κωδικό όνομα "Metal Mutant" και έτσι το μόνο που απομένει τώρα για να καταρρεύσει το τυραννικό καθεστώς του Arod - 7 είναι να βρεθεί ο ικανός πιλότος που θα το οδηγήσει μέσα από τα 130 επίπεδα του παιχνιδιού καταστρέφοντας όλες τις εγκαταστάσεις και κατατροπώνοντας στο τέλος τον ίδιο τον Arod - 7.



Οπως θα καταλάβατε, ο πιλότος αυτός είστε εσείς, αλλά η πλοήγηση του συγκεκριμένου σκάφους είναι πιθανό να παρουσιάσει ορισμένα προβλήματα, λόγω του ότι μπορεί τη μια στιγμή να οδηγείτε ένα τανκ, την επόμενη ένα ανθρωποειδές ρομπότ και να καταλήξετε σε ένα δεινόσαυρο! (Οπως βλέπετε, το όνομα "mutant" δεν επιλέχθηκε τυχαία.) Εκτός από τις κλασικές όμως μάχες, θα πρέπει να περάσετε και πέντε επιπλέον δοκιμασίες, κατά τη διάρκεια των οποίων θα πρέπει να έχετε όλες σας τις αισθήσεις σε εγρήγορση... Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και κινούνται πολύ ομαλά, το gameplay είναι προσεγμένο και εθιστικό, ενώ ο ήχος συμπεριλαμβάνει αρκετά επιτυχημένα εφέ. Συνολικά πρόκειται για ένα απο τα καλά καινούρια shoot 'em ups.

BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE

Τώρα, ξέρετε πως νοιώθουν οι σκύλοι που κυνηγάνε την ουρά τους...

Το "Bill Elliot's Nascar Challenge" είναι ένα coin-op της Konami που κανείς δεν έχει δει ως τώρα, αλλά χάρη στη Mirrorsoft μπορούμε να δούμε την computer version του παιχνιδιού.

Στο παιχνίδι αυτό θα λάβετε μέρος σε ένα από τα αγαπημένα σπορ των Αμερικανών, θα μπαίνετε δηλαδή σ' ένα αυτοκίνητο και θα προσπαθείτε να κάνετε αμέτρητες στροφές σε μια πίστα χωρίς να σκοτωθείτε. Πριν το κάνετε πάντως αυτό, έχετε την ευκαιρία να διαλέξετε την πίστα στην οποία θα αγωνισθείτε, το αυτοκίνητο με το οποίο θα τρέξετε καθώς και παραμέτρους, όπως το αν θα τρέξετε σε ένα μόνο αγώνα ή σε μια σειρά αγώνων, το αν θα αλλάζουν αυτόματα οι ταχύτητες ή όχι και αν η αγωνιστική κατάσταση του αυτοκινήτου σας θα επηρεάζεται από τα χτυπήματα ή όχι. Αφού τα διαλέξετε όλα αυτά και ακριβώς πριν αρχίσει το παιχνίδι, μπορείτε να καθορίσετε και μερικές παραμέτρους ακόμη, όπως τον τύπο της μηχανής, το υλικό των ελαστικών σας, τις ροπές της μηχανής σας κ.τ.λ. Το παιχνίδι κατά τα άλλα είναι ένα τυπικό racing game: προσπαθήστε να τρέχετε όσο το δυνατό γρηγορότερα, να μην προξενείτε ζημιά στο αυτοκίνητό σας, να μένετε μέσα στο δρόμο και να προσπερνάτε όσο το δυνατό περισσότερα αντίπαλα αυτοκίνητα.



Το gameplay μπορεί να είναι απλό, αλλά είναι προσεγμένο και αρκετά εθιστικό. Ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος, ενώ τα γραφικά βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, αποτελώντας το πιο ισχυρό στοιχείο του παιχνιδιού.

JOE MONTANA FOOTBALL



Touchdown!!!

Είναι ώρα να φορέσετε τις προστατευτικές επωμίδες σας, το κράνος σας και όλα τα άλλα αξεσουάρ που έχετε στη διάθεσή σας, γιατί στα γήπεδα του αμερικανικού ποδοσφαίρου πρέπει να πηγαίνει κανείς καλά εξοπλισμένος. Και οι απαιτήσεις αυξάνονται, όταν βρίσκεστε υπό το βλέμμα του Joe Montana, του παίκτη με την καλύτερη στατιστική στην ιστορία του πρωταθλήματος του αμερικανικού ποδοσφαίρου, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά τη θέση του "quarterback".

Στη θέση του "quarterback", θα αγωνίζεστε και κατά τη διάρκεια του αγώνα. Τα καθήκοντά σας συμπεριλαμβάνουν το να επιλέξετε σε ποιον θα κάνετε την πάσα, πότε θα την κάνετε (έτσι ώστε να υπάρχει καλή πιθανότητα ο παραλήπτης της μπάλας να είναι συμπαίκτης σας), ενώ μπορείτε να διαλέξετε και την αμυντική καθώς και την επιθετική τακτική της ομάδας σας. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να παίξετε αντιμέτωποι με κάποιο φίλο σας, έχετε όμως τη δυνατότητα να παίξετε συμπαίκτες στην ίδια ομάδα, κάτι που όμως δεν υποκαθιστά πλήρως την αντιμετώπιση πρόσωπο με πρόσωπο.

Οι φίλοι του αμερικανικού ποδοσφαίρου αλλά και των athletic games γενικότερα, θα βρούνε το παιχνίδι αρκετά ενδιαφέρον. Τα γραφικά είναι σε πολύ καλά επίπεδα, το gameplay είναι αρκετά εθιστικό, ενώ τα ηχητικά εφέ θα σας κρατήσουν ευχάριστη συντροφιά καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ καλό simulation.

NAM

Κι άλλο Βιετνάμ;

Ο πόλεμος στο Βιετνάμ είναι ένα θέμα, το οποίο ήταν σχεδόν απαγορευμένο να αναφερθεί μέχρι πριν από δέκα χρόνια. Την τελευταία πενταετία όμως έχουν παρουσιαστεί πολλά computer games αλλά και κινηματογραφικές ταινίες γύρω από αυτό το ζήτημα. Το τελευταίο από αυτά τα παιχνίδια είναι το "Nam" του Domark που, εκτός από το πολεμικό σκέλος, έχει και πολιτικό.

Αρχίζοντας το παιχνίδι μπορείτε να επιλέξετε ένα από πέντε προσφερόμενα παιχνίδια: να παίξετε το ρόλο του προέδρου Νίξον, του προέδρου Τζόνσον, στους οποίους δίνεται μεγάλη έμφαση στο πολιτικό τμήμα του παιχνιδιού ή να ασχοληθείτε περισσότερο με το στρατιωτικό τμήμα επιλέγοντας δύο επιθετικά σχέδια (Tet και Spring 1975) και μια αιματηρή μάχη (Khe Shali). Το σκεπτικό των πολιτικών ενεργειών που ενδεχομένως θα κάνετε είναι ότι δεν είναι δυνατό να κρατήσετε ένα λαό πειθαρχημένο αν σας μισεί, έστω και αν η στρατιωτική σας ισχύς είναι πολύ μεγαλύτερη από τη δική του. Το παιχνίδι αντικατοπτρίζει πλήρως το σκεπτικό αυτό, μια και, αν προσπαθήσετε να επιβληθείτε με τη βία, θα χάσετε σίγουρα. Σε ό,τι αφορά τώρα το στρατιωτικό τομέα, μπορείτε να ελέγχετε τις μονάδες σας, να τις μετακινείτε, να τις διατάζετε να επιτεθούν κ.ά.

Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι σίγουρα τα γραφικά του, αλλά δεν είναι ικανά να καλύψουν ένα σημαντικό κενό που υπάρχει στο gameplay και την εθιστικότητα. Ενδείκνυται μόνο για οπαδούς του στυλ αυτού παιχνιδιών, αλλά ακόμη και αυτοί θα πρέπει να ρίξουν μια ματιά πρώτα.





SOFTWARE FLASH



HILL STREET BLUES

Πρωτότυπο στυλ

Μια από τις δημοφιλείς αστυνομικές σειρές που προβάλλονταν άλλοτε και στην Ελλάδα έρχεται στις οθόνες των υπολογιστών μας χάρη στην Krisalis. Αυτή τη φορά πρόκειται για την τηλεοπτική σειρά "Hill Street Blues", όπου θα πρέπει να βοηθήσετε τον αστυνόμο Frank Furillo και την παρέα του να κρατούν το δείκτη εγκληματικότητας της περιοχής τους χαμηλό και το δείκτη δημοτικότητάς τους υψηλό. Στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα να δείτε το χάρτη της περιοχής, να στείλετε αστυνομικούς για περιπολία (πεζούς ή σε αυτοκίνητο), να δείτε τα τελευταία στατιστικά που έχει ο υπολογιστής σας για την εγκληματικότητα, αλλά και για τις επιδόσεις του κάθε αστυνομικού που βρίσκεται υπό τις διαταγές σας ή να αποφασίσετε να ελέγχετε κάποιον αστυνομικό μόνο. Αλλες δυνατότητες συμπεριλαμβάνουν το στήσιμο οδοφραγμάτων, ρίψη προειδοποιητικών βολών, να συλλάβετε ή και να πυροβολήσετε υπόπτους, καθώς και να εξετάσετε το ποινικό μητρώο οποιουδήποτε πολίτη.

Η σύλληψη υπόπτων δεν είναι αρκετή: θα πρέπει να εξασφαλίσετε την προσαγωγή τους στο δικαστήριο και την καταδίκη τους. Σε αντίθετη περίπτωση θα θεωρηθεί ότι κάνετε κατάχρηση εξουσίας και η δημοτικότητά σας θα πέσει, ενώ ανάλογα αποτελέσματα έχει και η συνεχής χρήση όπλων πάνω σε υπόπτους.

Το μόνο παράπονο, που μπορεί να έχει κανείς από το παιχνίδι αυτό, είναι η υπερβολική του δυσκολία, ακόμη και στο πιο εύκολο επίπεδο. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι βρίσκεται σε πολύ αξιόλογα επίπεδα και προσφέρει κάτι για όλους...

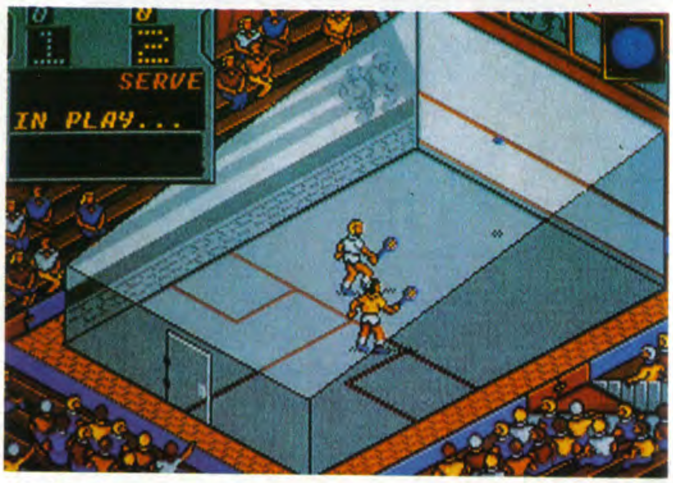


JAHANGAR KHAN'S WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Αθλημα και θέαμα...

Το "squash" δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο στη χώρα μας και έτσι, αν είστε οπαδός του ή θέλετε να μάθετε, είναι πιθανό να αντιμετωπίζετε προβλήματα στο να βρείτε κάποιο γήπεδο για να εξασκηθείτε. Χάρη όμως στην Krisalis, θα έχετε τώρα την ευκαιρία να εξασκηθείτε στο απόλυτα προσωπικό σας γήπεδο και μάλιστα με αντιπάλους παγκόσμιας κλάσης.

Πριν αρχίσετε το παιχνίδι, μπορείτε να καθορίσετε κάποιες παραμέτρους όπως τον τύπο της μπάλας που θα χρησιμοποιηθεί, τους κανόνες του σερβίς, το επίπεδο των αντιπάλων σας, καθώς και τον τύπο του παιχνιδιού που μπορεί να είναι είτε πλήρες πρωτάθλημα είτε τουρνουά με αγώνες νοκ - άουτ είτε αγώνας εξάσκησης. Το γήπεδο φαίνεται σε 3D - προοπτική από ψηλά και πλάγια και στην αρχή θα βρείτε δύσκολο το να τοποθετήσετε τον παίκτη σας στην κατάλληλη στιγμή στο κατάλληλο σημείο, για να κτυπήσετε την μπάλα πατώντας fire και κάποια διεύθυνση, αλλά έπειτα από λίγα παιχνίδια τα πράγματα βελτιώνονται. Μπορείτε ακόμη να επιλέξετε ότι ο υπολογιστής αυτόματα θα χτυπάει την μπάλα, όταν ο παίκτης σας βρεθεί στη σωστή θέση, αν κρίνετε ότι αυτό σας



βοηθά. Εχετε επίσης τη δυνατότητα να βλέπετε τους αγώνες μεταξύ των computer - controled αντιπάλων σας (στα πρωταθλήματα και στα τουρνουά) για να διαπιστώσετε της ικανότητές τους, αλλά κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά βαρετό.

Τα γραφικά σίγουρα δεν είναι σπουδαία, ενώ ο ήχος συμπεριλαμβάνει αρκετά sampled ηχητικά εφέ. Το gameplay, που είναι το πιο σημαντικό στοιχείο σε τέτοια παιχνίδια, είναι αρκετά καλό, παρά τις κάποιες δυσκολίες που θα παρουσιαστούν στην αρχή. Σίγουρα αξίζει μια ματιά...

VIZ

Μόνο για παίκτες με savoir vivre

Το "VIZ" είναι ένα από τα επιτυχημένα κόμικ για ενήλικους που κυκλοφορούν στο εξωτερικό και έτσι η Virgin έκρινε σκόπιμο να το μεταφέρει στις οθόνες των υπολογιστών μας. Επειδή όμως το παιχνίδι "Viz" θα παίζεται και από μη ενήλικες, έχουν αφαιρεθεί τα "ακατάλληλα" στοιχεία και έμεινε ένα παιχνίδι που αποτελείται από πέντε πίστες, στις οποίες θα πρέπει να ξεπεράσετε τους αντιπάλους σας και πέντε Sub-games, στα οποία κερδίζετε ατού που θα χρησιμοποιήσετε στην πίστα.

Αρχικά επιλέγετε το χαρακτήρα που θα ελέγχετε ανάμεσα στον Johny Fartpants, τον Buster Gonad και τον Biffa Bacon. Στις κανονικές πίστες θα συναγωνίζεστε τους άλλους δύο χαρακτήρες, ενώ το ποιον χαρακτήρα θα επιλέξετε είναι σημαντικό, γιατί διαφορετικοί ήρωες έχουν διαφορετικές μυστικές δυνάμεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πριν από κάθε πίστα θα λάβετε μέρος σε ένα sub-game, όπου προσπαθείτε να κερδίσετε "ατού" κουνώντας το joystick αριστερά δεξιά όπως περίπου στο "Decathlon". Το πλήθος των ατού αντιπροσωπεύει το πόσες φορές θα έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε τις μυστικές δυνάμεις του χαρακτήρα σας στη διάρκεια της επόμενης πίστας, στην οποία προσπαθείτε να τρέξετε πιο γρήγορα από τους αντιπάλους σας και να μην πέσετε σε εμπόδια, καθώς και να αποφύγετε τους άλλους χαρακτήρες του κόμικ που κυκλοφορούν χωρίς οι προθέσεις τους να είναι πολύ αγαθές.

Τα γραφικά έχουν σχεδιαστεί με χιούμορ και λεπτομέρεια και ο ήχος συμπεριλαμβάνει αρκετά επιτυχημένα εφέ, αλλά το gameplay δυστυχώς στερείται ποικιλίας, γεγονός που μικραίνει το χρονικό διάστημα που το παιχνίδι θα μείνει μακριά από το ράφι με τα παιχνίδια που δεν πρόκειται να ξαναφορτωθούν.





DAS BOOT

Προσοχή!
Παίζεται με κλειστά παράθυρα!!!

Το υποβρύχιο είναι ένα εξαιρετικά χρήσιμο επιθετικό όπλο, μια και είναι δύσκολο να εντοπισθεί και μπορεί έτσι να καταφέρνει αποτελεσματικά κτυπήματα. Από την άλλη, όμως, πλευρά η ζωή μέσα σ' αυτό είναι δυσάρεστη (ελάχιστη έως ανύπαρκτη άνεση κινήσεων) και επικίνδυνη, αφού, αν χτυπηθεί ή πάθει βλάβη, τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα.

Την επικίνδυνη αυτή ζωή καλείστε να ζήσετε στο καινούριο simulation της Mindscape, το "Das Boot". Το παιχνίδι διαθέτει πέντε αποστολές στις οποίες θα πρέπει να εντοπίσετε και να καταστρέψετε εχθρικούς στόχους σε διάφορα μέρη της υδρογείου. Στην πορεία προς την εκπλήρωση του κάθε στόχου σας, θα ασχοληθείτε με αρκετά ευγενή αθλήματα όπως κατάρριψη εχθρικών αεροπλάνων, τορπιλισμό πλοίων, επιβίωση μέσα σε ναρκοπέδια και κατά τη διάρκεια ρίψεων βομβών βυθού. Το άν θα τα καταφέρετε τελικά εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, οι βασικότεροι από τους οποίους είναι η ικανότητά σας και η παράμετρος που καθορίζει πόσο ακριβής θα είναι η εξομοίωση: ακριβέστερη εξομοίωση σημαίνει δυσκολότερη πλοήγηση, πιο χρονοβόρες επιδιορθώσεις, λιγότερο εύστοχες τορπίλες κ.τ.λ. Ευτυχώς, υπάρχει practice mode που βοηθάει τον παίκτη να εξοικειωθεί με τις δυσκολίες που θα αντιμετωπίσει στην "πραγματική" ζωή.Η Mindscape επικέντρωσε την προσοχή της στο gameplay και ο τομέας αυτός βρίσκεται σε καλά επίπεδα. Δυστυχώς, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο για τα γραφικά και τον ήχο, που δεν ξεφεύγουν από τη μετριότητα. Οι φίλοι των simulations θα το βρουν ενδιαφέρον όπως ίσως και οι πιο "σκεπτόμενοι" από τους οπαδούς των arcades.

COHORT

O tempora, o mores

Καιρός για ένα ταξίδι αρκετούς αιώνες πίσω, όταν η ρωμαϊκή αυτοκρατορία είχε εξαπλωθεί στις τέσσερις άκρες του τότε γνωστού κόσμου. Εσείς θα αναλάβετε να διατηρήσετε ή και να αυξήσετε τα εδάφη που με τόσο κόπο κατέκτησαν οι λεγεώνες σας, μια και τα στρατεύματα είναι όλα υπό τη διοίκησή σας (προσοχή στο γαλατικό χωριό).

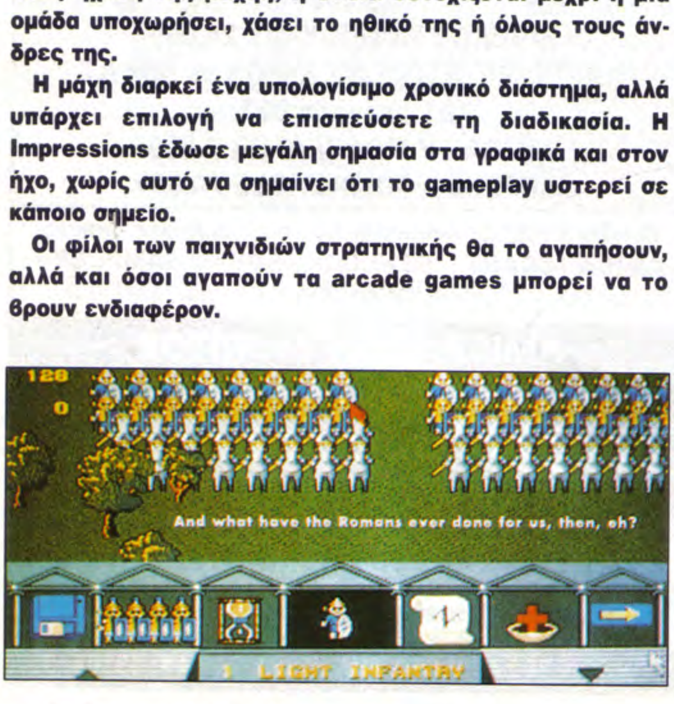
Αντίθετα με άλλα παιχνίδια, δεν χρειάζεται να έχετε το μυαλό σας σε όλα τα εδάφη, αλλά ασχολείστε με τις μάχες μια προς μία. Υπάρχουν δώδεκα προκαθορισμένοι τύποι μαχών, αλλά μπορείτε να φτιάξετε και δικούς σας. Τέσσερις τύποι πεδίου μάχης είναι διαθέσιμοι για το σκοπό αυτό (λόφος, γέφυρα, γκρεμός και πεδιάδα), ενώ πριν η αιματοχυσία αρχίσει, μπορείτε να καθορίσετε και τη σύνθεση του στρατού σας, αλλά και την τακτική επίθεσης.

Οι επιλογές σε ό,τι αφορά τους πολεμιστές σας είναι ανάμεσα σε τρεις τύπους ιππικού (ελαφρύ, βαρύ και κάτι ενδιάμεσο), τρεις τύπους πεζικού (όμοια με το ιππικό) και τοξότες.

Οταν οι δύο στρατοί εμπλακούν στη μάχη, θα έχετε την ευκαιρία να ακούσετε τους ήχους των σπαθιών που χτυπάνε, τις κραυγές των ανθρώπων που πεθαίνουν και άλλους ήχους της μάχης, η οποία συνεχίζεται μέχρι η μία ομάδα υποχωρήσει, χάσει το ηθικό της ή όλους τους άνδρες της.

Η μάχη διαρκεί ένα υπολογίσιμο χρονικό διάστημα, αλλά υπάρχει επιλογή να επισπεύσετε τη διαδικασία. Η Impressions έδωσε μεγάλη σημασία στα γραφικά και στον ήχο, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το gameplay υστερεί σε κάποιο σημείο.

Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής θα το αγαπήσουν, αλλά και όσοι αγαπούν τα arcade games μπορεί να το βρουν ενδιαφέρον.



Νέα του SOFTWARE

Το φετινό καλοκαίρι είναι αφιερωμένο στο μπάσκετ και η Anco σκέφτηκε να αποτίσει και το δικό της φόρο τιμής στο άθλημα, με την κυκλοφορία ενός basketball simulator που φιλοδοξεί να γίνει για το χώρο των basketball games ό,τι είναι το "Kick off" για το χώρο των football games. Περαιτέρω πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι δεν έχουν γίνει γνωστές, αλλά θα σας κρατάμε ενήμερους. Η Anco ετοιμάζει επίσης το διάδοχο του "Player Manager", που φυσικά θα ονομάζεται "Player Manager II" και θα περιλαμβάνει περισσότερες τακτικές, περισσότερες ομάδες, περισσότερες διοργανώσεις και gameplay ανάλογο με αυτό του "Kick Off II", σε ό,τι αφορά το αγωνιστικό τμήμα βέβαια. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του "Player Manager II" τοποθετείται κάπου στις αρχές του φθινοπώρου. Η Ocean συνεχίζει να επιδίδεται στο αγαπημένο της σπορ, που δεν είναι άλλο από συλλογή licences για coin-ops και κινηματογραφικές ταινίες. Από την πλευρά των coin-ops, τα θύματα αυτή τη φορά ήταν το "Hammering Harry" και το "Bubble Bobble 3", αν και για το δεύτερο εκφράζονται επιφυλάξεις για το αν θα είναι conversion από coin-op της Taito (μια και δεν έχει εμφανιστεί ακόμη κάποιο τέτοιο coin-op) ή εσωτερική παραγωγή της Ocean. Στο "Hammering Harry" παίζετε το ρόλο ενός σφυροφόρου νεαρού που προσπαθεί να χτυπήσει στο κεφάλι όσους ενοχλητικούς βρεθούν μπροστά του. Από τις κινηματογραφικές ταινίες η Ocean εξασφάλισε τα δικαιώματα για το conversion της ταινίας που θα κυκλοφορήσει τον Ιούλιο (περίπου) και θα έχει ως θέμα την οικογένεια Adams, της οποίας τα μέλη έχουν κάποιες υπερφυσικές ιδιότητες.

Η U.S. Gold από την άλλη πλευρά στράφηκε στο χώρο των βιβλίων εξασφαλίζοντας την άδεια να φτιάξει ένα παιχνίδι με θέμα από το βιβλίο του Steven Spielberg "Young Indiana Jones". Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν είναι γνωστή ακόμη, αλλά, αν κανείς υπέθετε ότι θα έχει σχέση με την ανακάλυψη ενός ιερού αντικειμένου με υπερφυσικές δυνάμεις, το οποίο όμως παράλληλα θέλουν να αποκτήσουν οι ναζί και ανταγωνιστές αρχαιολόγοι, μάλλον δεν θα βρισκόταν πολύ μακριά από την αλήθεια. Το "Young Indiana Jones" (ή "Indy 4") πιθανολογείται ότι θα κυκλοφορήσει περίπου τα Χριστούγεννα.

Η "Image Works", ζηλεύοντας τη δόξα του "Populus", αποφάσισε να φτιάξει ένα δικό της παιχνίδι με ανάλογη υπόθεση, που θα ονομάζεται "Mega to Mania" και στο οποίο θα προσπαθείτε να χτίσετε νέους πολιτισμούς σε έναν πλανήτη, έχοντας όμως τρεις ανταγωνιστές που προσπαθούν να κάνουν ακριβώς το ίδιο και μάλιστα θέλοντας να χρησιμοποιήσουν τα ίδια υλικά ή και εργαλεία, γεγονός που μάλλον θα σας φέρει σε σύγκρουση μαζί τους. Στο "Mega to Mania" θα γίνετε, επίσης, και μάρτυρες του περάσματος του χρόνου, καθώς η ιστορία αρχίζει στην παλαιολιθική εποχή, συνεχίζει με τη νεολιθική, τη ρωμαϊκή και όλες (ή σχεδόν όλες) τις γνωστές εποχές. Οι φίλοι πάντως του τύπου αυτού των παιχνιδιών θα πρέπει να περιμένουν ως τον Αύγουστο, που τοποθετείται η κυκλοφορία του "Mega to Mania".

HITPACK 13

για Amstrad CPC 664/6128

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΚΑΙ ΣΕ ΔΕΛΤΙΟ



	ΟΜΑΔΑ 1	ΟΜΑΔΑ 2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ΑΠΟΛΛΩΝ Θ.	Π.Α.Ο.Κ.	1	2	X	1	X	1	1	1	1	1
2	ΑΡΗΣ Θ.	ΠΑΝΙΩΝΙΟΣ	1	1	X	1	1	1	X	X	2	2
3	ΒΕΡΟΙΑ	ΠΑΝΑΧΑΪΚΗ	2	X	1	2	2	1	X	1	1	1
4	ΔΙΑΓΟΡΑΣ ΡΟΔΟΥ	Α.Ε.Κ.	X	X	2	1	1	X	X	1	1	1
5	ΕΘΝΙΚΟΣ Π.	ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΟΣ	1	1	2	X	X	1	1	1	1	1
6	ΛΕΒΑΔΕΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ Π.	2	2	1	1	1	2	1	X	1	1
7	Ο.Φ.Η.	ΛΑΡΙΣΑ	2	1	1	1	1	2	1	X	2	1
8	ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟΣ	ΗΡΑΚΛΗΣ Θ.	1	1	X	1	1	X	1	X	2	1
9	ΔΟΞΑ ΔΡΑΜΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝ ΑΘ.	X	X	X	1	1	X	1	X	1	1
10	ΕΔΕΣΣΑΪΚΟΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ	X	2	1	X	X	1	1	1	1	1
11	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	ΞΑΝΘΗ	X	2	1	X	X	X	X	X	X	X
12	ΝΑΟΥΣΑ	ΠΙΕΡΙΚΟΣ	1	1	1	X	X	2	2	2	2	2
13	ΧΑΡΑΥΓΙΑΚΟΣ	ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΒΟΛΟΥ	1	1	1	1	1	1	X	1	X	2

Δελτίο 13 αγώνων της 21/2/88

ΧΩΡΟΣ ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ | ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟΥ

Επώνυμο ....
Ονομα ....
Πόλη ....
Διεύθυνση ....



ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΠΟ ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΟΣΟ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ

- *Βάρος (πόντοι) τελικής στήλης.*
- *Συνεχόμενα στημεία τελικής στήλης.*
- *Παραγώγιση σε 13 ομίλους.*
- *Μονά ζυγά για κάθε όμιλο.*
- *Παραστάσεις σταθερές και αυτοδανειζόμενες.*
- *Καθορισμός των θέσεων όταν θα ζητούνται οι παραστάσεις.*
- *΄Ορος επί του συνόλου των παραστάσεων (από - έως) και κατά πόσο είναι αποδεκτές ή όχι στο σύνολο.*
- *200 βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *15 διπλές βασικές στήλες με σημεία και συνεχόμενα, αποδεκτές ή όχι.*
- *Συμμετρικά σημεία τελικής στήλης (πεταλούδα).*
- *Αναλυτικός πίνακας σημείων ανά θέση.*
- *Μέτρημα στηλών, σε χρόνους από 6 έως 25 λεπτά, με όλους τους όρους μέχρι και για 13 τριπλές.*
- *Εμφάνιση του πράσινου δελτίου στην οθόνη.*
- *Εκτύπωση σε δελτίο.*
- *Σώσιμο σε αρχείο των συστημάτων που παίζετε.*
- *Διαλογή επιτυχιών των συστημάτων.*

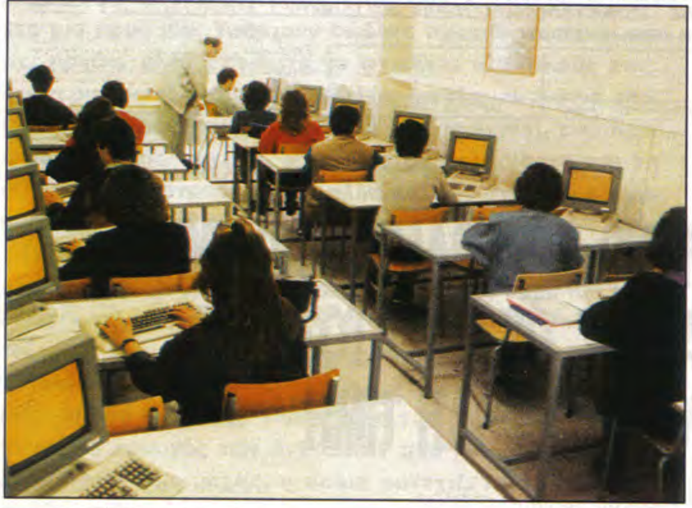
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ COMPUPRESS

ΤΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗ

Πληροφορίες / Παραγγελίες: 9238672-5

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΟΜΑΘΗΜΑΤΑ ...ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

Και μετά τα games, τι; Ε, όλο και κάτι πρέπει να κάνετε σε αυτή τη ζωή. Σπουδές λοιπόν, και θα πρέπει να ψάξετε με προσοχή για το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει. Εμείς βέβαια δεν θα σας μιλήσουμε για νομικά ούτε για φιλοσοφία, γιατί ξέρουμε ότι η τεχνολογία σας ενδιαφέρει περισσότερο απ' όλα (σας ξέρουμε καλά πια). Πρώτη μας πρόταση λοιπόν είναι να μάθετε για τα τμήματα των σχολών Δέλτα, οι οποίες είναι πια γνωστές για το επίπεδο των σπουδών που προσφέρουν. Εδώ έχουμε δύο τμήματα που ασχολούνται ειδικά με computers: προγραμματιστών - χειριστών και τεχνικών υπολογιστών. Οι πρώτοι είναι, όπως πολύ σωστά καταλάβατε, αυτοί που ασχολούνται με το software. Μαθαίνουν τις κυριότερες γλώσσες προγραμματισμού, μηχανοργάνωση και χειρισμό εμπορικών εφαρμογών, επεξεργασία κειμένου, και όλα αυτά σε περιβάλλον UNIX. Οσο για τη δεύτερη ειδικότητα, αρμόζει σε όσους κάνουν τον υπολογιστή τους να παθαίνει διαδοχικά σοκ με ένα πολύμετρο και ένα κολλητήρι και δεν τον κρατάνε κλειστό περισσότερο από μερικά λεπτά. Μέσα στα μαθήματα που διδάσκονται είναι τεχνολογία και σχεδίαση ηλεκτρονικών εξαρτημάτων και συσκευών, τεχνολογία ολοκληρωμένων κυκλωμάτων και φωτοηλεκτρονική τεχνική, τίτλοι ολίγον... εξωτικοί αλλά σίγουρα τρομερά ενδιαφέροντες. Βέβαια, σχολές Δέλτα δεν σημαίνει μόνο υπολογιστές. Ηλεκτρονικοί, μηχανικοί αεροσκαφών και αυτοκινήτων, ψυκτικοί και ηλεκτρολόγοι εγκαταστάσεων ή αυτοκινήτων είναι μερικές ακόμη ειδικότητες, που ίσως δεν θα πείτε όχι, ενώ για όσους ακόμη θέλουν κάτι άλλο, λειτουργούν τμήματα γραφιστικής, διακόσμησης εσωτερικών χώρων, στελεχών επιχειρήσεων και λογιστικής. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι οι σπουδές συνεχίζονται στη Μ. Βρετανία για την απόκτηση διπλώματος Bachelor ή Master. Πρόσφατα επίσης η σχολή απέκτησε νέους υπολογιστές με πλήρη σειρά περιφερειακών (laser printer, plotters, scanner, video camera,) και προγράμματα CAD, DTP και image processing. Με τον παραπάνω εξοπλισμό όλοι οι σπουδαστές θα μπορούν να ειδικευθούν σε αντικείμενα όπως επιτραπέζια έκδοση, ηλεκτρονική σχεδίαση και επεξεργασία εικόνας.



Αν παρόλα αυτά δεν θα λέγατε όχι για μερικές ακόμη επαγγελματικές "οδούς", τότε μην ξεχνάτε τη σχολή ιατρικών επαγγελμάτων ΣΒΙΕ. Μέσα στα επαγγέλματα που καλύπτονται από τις σπουδές που προσφέρει η σχολή είναι και οι προγραμματιστές υπολογιστών, με έμφαση στην ιατρική χρήση. Επίσης μπορούν οι απόφοιτοι να βρουν δουλειά ως χειριστές ιατρικών συσκευών, βοηθοί ιατρικών και βιολογικών εργαστηρίων, βοηθών φαρμακείων, φυσιοθεραπείας, αναισθησιολόγων, χημικών και γραμματέων ιατρείων. Η φοίτηση είναι διετής μετά το λύκειο, ενώ μέσα στους τομείς που πρόκειται να υπάρχει κάλυψη από τις σπουδές της σχολής είναι η Τηλεϊατρική. Η σχολή συμμετέχει σε Κοινοτικά Προγράμματα, όπως το ΔΕΛΤΑ ή PETRA, ενώ το πτυχίο της είναι από τα πιο "έγκυρα" στην ελληνική αγορά εργασίας. Ωραίο πράγμα η γνώση, κύριοι...

ΤΟ PIXEL ΣΤΟ JUMPBALL

Μας φαντάζεστε συνεχώς μπροστά σε μία οθόνη υπολογιστή με το joystick στο χέρι και ένα ποτήρι Coke δίπλα; Αν είναι έτσι, έχετε λάθος. Κάνουμε και άλλα πράγματα. Ετσι λοιπόν, αποφασίσαμε να οργανώσουμε έναν εσωτερικό αγώνα basket. Οι ομάδες διοργανώθηκαν, οι συνθέσεις ανακοινώθηκαν και ξεκίνησε ο πόλεμος ανακοινώσεων: "Θα το μετανοιώσετε", "Ξέρετε να μετράτε πάνω από 200 ή να σταματήσουμε εκεί", "Κατ' αρχήν, αν νικήσουμε με λιγότερο από 40 πόντους διαφορά, δεν θα το θεωρήσουμε νίκη".

Και πολλά άλλα τέτοια ακούγονταν στους διαδρόμους, μέχρι τη μέρα του αγώνα. Την πρώτη Κυριακή του Ιούνη λοιπόν, οι ιστορικές ομάδες κατέβηκαν στο γήπεδο: από τη μία τα τμήματα παραγωγής, DTP, κυκλοφορίας και ατελιέ (All Stars) και από την άλλη η σύνταξη του Pixel, το τμήμα της boutique, οι πωλήσεις και η διεκπεραίωση (Harlem GR). Επειτα από εξαντλητικές προπονήσεις, μυστικά σχήματα και αναλύσεις ούρων για αποφυγή ντοπαρίσματος, φτάσαμε στο jumpball.

Επειτα από έναν εκπληκτικό αγώνα, απαράμιλλης τεχνικής και ευστοχίας φτάσαμε σε μία νίκη των All Stars και μάλιστα με διαφορά 10 πόντων. Οι ηττημένοι είχαν σαφή έλλειψη οργάνωσης, αφού σε κάθε προπόνηση πλάκωναν το TV Sports Basketball, αντί να κάνουν κανένα μπάσιμο. Περιττό βέβαια να σας πούμε για τις θερμές εκδηλώσεις όσων συναδέλφων βρέθηκαν στις εξέδρες: έλειπαν μόνο οι μασκώτ και οι cheerleaders, για να θυμίζει το παιχνίδι NBA.



Μετά τον αγώνα ακολούθησε απονομή των κυπέλλων και νικητές και ηττημένοι λούστηκαν και ήπιαν σαμπάνια από το ίδιο μπουκάλι. Μετά βέβαια ακολούθησαν τα πιο ενδιαφέροντα: επιδρομή σε ταβέρνα της Δροσιάς και μετά παραλία για windsurf, ρακέτες, beach volley, μήλα και τις κλασικές (εκούσιες ή όχι) βουτιές στη θάλασσα. Οι φωτογραφίες μαρτυρούν από μόνες τους ότι περάσαμε μια φανταστική Κυριακή. Αλήθεια, μήπως είναι κανένας πονηρός για κανέναν αγώνα; Ψάχνουμε για αντίπαλο.

NINTENDO: Η ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ



Πρώτα ήταν οι φήμες για την άφιξη των προϊόντων της Nintendo στην Ελλάδα. Επειτα ήρθε η επιβεβαίωσή τους, κατ' αποκλειστικότητα, απ' το πιο έγκυρο περιοδικό του χώρου. Η παρουσίαση των προϊόντων σε κεντρικό ξενοδοχείο της Αθήνας επισημοποίησε και τυπικά το γεγονός. Η C.ITOH & CO., (Hellas) Ltd, που είναι και ο αποκλειστικός αντιπρόσωπος της Nintendo για την Ελλάδα και την Κύπρο, το βράδυ της 10ης Ιουνίου διοργάνωσε ένα show που - δυστυχώς για σας - ήταν μόνο για καταστηματάρχες. Για λογαριασμό της ελληνικής αντιπροσωπίας μίλησαν ο γενικός διευθυντής της C.ITOH & CO., (Hellas) LTD κ. Tsunehiro Miura καθώς και ο κ. Γιώργος Κατρινάκης, επικεφαλής του τμήματος της Nintendo για την Ελλάδα, ενώ από πλευράς Nintendo of Europe CmbH μίλησε ο κ. H. Stahler, εμπορικός διευθυντής της Nintendo Ευρώπης και ο κ. H. Seyfried, διευθυντής προώθησης και υποστήριξης των προϊόντων. Πολλά και εντυπωσιακά τα στοιχεία που αναφέρθηκαν σχετικά με την παγκόσμια επιτυχία του Nintendo Entertainment System (NES), του Game Boy και φυσικά του τρομερού και συμπαθέστατου Super Mario, καθώς και με τους στόχους της Nintendo στην Ελλάδα. Δυστυχώς, ο χώρος μάς περιορίζει και έτσι θα αναφέρουμε μόνο μερικά απ' αυτά τα στοιχεία. Ξεκινώντας με κάποια νούμερα, να αναφέρουμε ότι στην αγορά των βιντεοπαιχνιδιών η Nintendo αυτή τη στιγμή κατέχει το 90% σε Ιαπωνία, Η.Π.Α., Ελβετία, το 85% στην Αυστρία, το 80% στη Γαλλία, το 80% και στη Γερμανία, όπου οι πωλήσεις ξεκίνησαν μόλις πριν από ενάμιση χρόνο και το ποσοστό έφτασε ήδη το 80%. Ο μικρούλης Super Mario, που αποτελεί και το μεγαλύτερο hit, έχει ήδη πουλήσει συνολικά σε 4 εκδόσεις του περίπου 36,6 εκατομμύρια τεμάχια!

Σε ό,τι αφορά στην ελληνική αγορά, τα πράγματα δεν θα διαφέρουν και πολύ από τις υπόλοιπες αγορές. Η υποστήριξη που σχεδιάζει η C.ITOH είναι σίγουρα κάτι πρωτοφανές για τα δικά μας δεδομένα. Θα παρέχεται πλήρης υποστήριξη που θα ξεκινά από την εγγύηση και το service των μηχανημάτων και θα φτάνει μέχρι το περιοδικό του Club Nintendo, που θα στέλνεται δωρεάν κάθε δυο μήνες σε όλους τους κατόχους Nintendo. Εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι όλα τα manuals του hardware και του software θα υπάρχουν μεταφρασμένα στα ελληνικά καθώς και η τηλεφωνική γραμμή "Hot - Line", με την οποία θα μπορεί ο καθένας να επικοινωνεί για να λύνει τις απορίες του σε δύσκολα σημεία των παιχνιδιών ή σε θέματα hardware! Δεν έχετε λοιπόν παρά να κάνετε λίγη υπομονή...

ΠΕΡΠΑΤΩ ΕΙΣ ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΚΑΙ ΜΑΘΑΙΝΩ

Η Amiga είναι έξυπνος υπολογιστής και μπορεί να σας φανεί χρήσιμη πολλαπλώς. Αν, για παράδειγμα, προμηθευτείτε το πρόγραμμα Barney Bear goes Camping, τότε το μικρό σας (παιδί ή αδελφάκι) θα βρει κάτι πολύ πιο ενδιαφέρον για να ασχοληθεί από το να μασάει τις δισκέτες σας. Τι είναι το Barney Bear goes Camping; Ενα πολύ ευχάριστο πρόγραμμα για παιδιά προσχολικής ηλικίας, με πρωταγωνιστή το διάσημο σταρ των κινουμένων σχεδίων Barney Bear. Με 1 MB μνήμης ο Barney τα μαζεύει και πάει διακοπές, όπου του συμβαίνουν διάφορα πράγματα. Ο σωστός προγραμματισμός και η πλήρης αξιοποίηση των γραφικών και ηχητικών δυνατοτήτων της Amiga έχουν ως αποτέλεσμα ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, μια και ο χρήστης-μπόμπιρας μπορεί να ακούσει τη φωνή του Barney σε speech synthesis να του εξηγεί τα ζώα του δάσους (στα αγγλικά βέβαια, αλλά τι να κάνουμε...). Κατόπιν ο Barney θα παίξει μαζί σας τελίτσες, θα σας ζητήσει να αναγνωρίσετε τα ζώα από τη σκιά τους ή από τα ίχνη στο χώμα, να βοηθήσετε ένα σκίουρο να βγει από ένα λαβύρινθο και άλλα τέτοια. Μια πολύ όμορφη επιλογή του προγράμματος είναι το slide show. Κατά τη διάρκεια της εκδρομής, ο Barney μπορεί να τραβήξει μέχρι και 24 φωτογραφίες, τις οποίες και προβάλλει, όταν γυρίσει στη σκηνή του. Οι φωτογραφίες αφορούν οτιδήποτε υπάρχει στην οθόνη και πάντα έπειτα από εντολή του χρήστη. Το πρόγραμμα είναι δημιούργημα της Free Spirit Software, η οποία έχει πάρει κυριολεκτικά τον Barney από πίσω: τα επόμενα "επεισόδια" έχουν τίτλο Barney Bear goes to School, Barney goes to the Farm και Barney goes to Space.

ΜΗΠΩΣ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΕΝΑΝ 68040;

Δεν θα λέγατε όχι, έτσι; Στο Amiga show, λοιπόν, της Νέας Υόρκης εμφανίστηκαν πράγματι οι πρώτες κάρτες που κατοικούνταν από το τεράστιο και πανίσχυρο τσιπ. Το πώς έγινε αυτό δεν το κατάλαβε κανείς εντελώς: πώς η Commodore κατάφερε και "χώθηκε" μέσα στο group των πρώτων πελατών της Motorola που θα παραλάβουν το τσιπ; Γεγονός είναι πάντως ότι είναι έτοιμη μια κάρτα, η οποία αρχικά έχει σχεδιασθεί για την A3000, αλλά αναμένεται και η έκδοσή της για την A2000. Το όνομα αυτής: Progressive board. Η τιμή της θα κυμανθεί στα 1.000 δολάρια, ποσό όχι πολύ υψηλό, αν σκεφτείτε ότι ο 68040 μόνος του τιμάται 600 δολάρια και μόνο για μεγάλες ποσότητες (τη χιλιάδα για παράδειγμα). Είναι η ώρα της A4000 και των A2000 με έναν τίγρη στο εσωτερικό τους; Το μέλλον θα δείξει πολύ γρήγορα.

FILOFAX ΤΕΛΟΣ

Ξεχάστε επιτέλους τα filofax και μηχανοργανωθείτε σοβαρά. Θα σας βοηθήσει άλλωστε σε αυτό το νέο θαυμάσιο προϊόν της Sharp, το IQ-8000, ένα πανέξυπνο (αν πιστέψουμε τον δείκτη IQ του) μηχανάκι. Με μέγεθος ενός μεγάλου calculator, το μικρό Sharp περιλαμβάνει ένα πλήρες πληκτρολόγιο τύπου QWERTY, μια μεγάλη ευδιάκριτη οθόνη υγρών κρυστάλλων και 128 Κ μνήμης. Οι πληροφορίες και τα αρχεία που δημιουργείτε μπορούν να αποθηκευτούν ή να μεταφερθούν σε κάποιον συμβατό ή Mac, που πιθανόν βρίσκεται στο γραφείο σας, για να αξιοποιηθούν ακόμη περισσότερο. Μια ολόκληρη σειρά από κάρτες μνήμης IC έχουν κυκλοφορήσει και συνεργάζονται με το μηχάνημα, καλύπτοντας τομείς που κυμαίνονται από αυτόματους μεταφραστές οκτώ γλωσσών, μέχρι μίνι προγράμματα διαχείρισης οικονομικών. Ακόμη περισσότερο, οι κάρτες αυτές συγκρατούν τα δεδομένα τους, έτσι ώστε να σας δίνουν τη δυνατότητα να κρατάτε ένα πλήθος από στοιχεία σε καθεμία από αυτές. Ακόμη έχετε εκείνη τη χιλιοσκισμένη ατζέντα;

CPC ΜΕ MIDI

Η σειρά των Amstrad CPC έχει μπει εδώ και καιρό με αξιώσεις στον κόσμο του MIDI, κατορθώνοντας να επιβιώσει λόγω της πολύ χαμηλής τιμής και του καλού συντελεστή κόστους προς απόδοση. Και για να αποδείξουμε του λόγου το αληθές, δεν έχουμε παρά να σας παρουσιάσουμε ένα ακόμη πρόγραμμα για MIDI, που κυκλοφόρησε πρόσφατα, το MultiTrack Step Time MIDI Sequencer. Πλήθος λειτουργίες περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα, ενώ υπάρχει η δυνατότητα "απομνημόνευσης" 99 ρυθμικών μελωδιών με μεταβλητό tempo, beats/bar και ένταση σε καθένα από αυτά. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του 8 πλήρεις οκτάβες και μπορεί, μέσω της επιλογής Midi song linker, να παίξει πολλά κομμάτια στη σειρά, το ένα μετά το άλλο. Το πολύ ενδιαφέρον πρόγραμμα είναι δημιούργημα της Foundain Software, 27 Crofter's End, Sawbridgeworth, CM230DF.

ΒΙΝΤΕΟΝΑΡΚΩΤΙΚΑ;;

Αχ, το λέγαμε τόσο καιρό, το λέγαμε, αλλά κανείς δεν μας πίστευε. Νάτα τώρα τα κακά μαντάτα...

Μια νέα επικίνδυνη μανία έρχεται να προστεθεί στον κατάλογο των παραπροϊόντων του πολιτισμού μας. Μια μανία που λες κι έρχεται κατευθείαν από το μέλλον και παρόλο που μας γοητεύει, γιατί μας θυμίζει έντονα τον Max Headroom και τα cyberpunk διηγήματα, μας φοβίζει κιόλας. Η ιαπωνική εταιρία "Ask Storytellers" παρουσίασε ένα video clip που δημιουργείται από υπολογιστή και επιδρά πάνω κάτω σαν ναρκωτικό στο θεατή-χρήστη, απλά και μόνο κοιτάζοντάς το. Οι εικόνες παρουσιάζονται με τέτοιο ρυθμό και τέτοια μορφή, ώστε να "μπλοκάρουν" τον εγκέφαλο, δημιουργώντας παράξενα συναισθήματα που ποικίλλουν από ένα απλό μούδιασμα μέχρι μια σοβαρή ζάλη, που χρειάζεται αρκετή ώρα για να σας εγκαταλείψει. Για τη δημιουργία του ψυχεδελικού αυτού προϊόντος που έχει το όνομα Video Drug One (έρχονται μάλλον κι άλλα) συνεργάστηκαν διάσημοι Ιάπωνες γραφίστες και μουσικοί. Παιδιά να θυμάστε, τα βιντεοναρκωτικά επηρεάζουν σοβαρά το ...μυαλό σας!

ΚΑΠΕΛΟ, ΦΑΒΟΡΙΤΑ ΚΑΙ ΜΑΥΡΟ ΓΥΑΛΙ

Πολλά και μεγάλα παιχνίδια παίζονται ήδη για τις ταινίες που πρόκειται να προβληθούν στην επόμενη κινηματογραφική σαιζόν και παρουσιάζουν ενδιαφέρον σαν σενάρια για computer games. Ομως ποιος θα το πίστευε ότι μαζί με το Aliens III και Terminator 2 θα μπορούσαμε να δούμε και τους αγαπητούς Jake και Elwood, δηλαδή τους "θλιμμένους αδελφούς", ή αλλιώς Blues Brothers; Σε λίγο καιρό θα έχετε την ευκαιρία να απολαύσετε στην πολύ μικρή σας οθόνη τον Dan Akroyd και το μακαρίτη John Belushi να πρωταγωνιστούν για μια ακόμη φορά σε ένα παιχνίδι που δημιούργησε η Titus. Πολλές πίστες προβλέπονται (πάνω από 200 λένε), γεμάτες σκανταλιές και περιπέτεια, ενώ από τα μεγάφωνα του monitor οι φίλοι του Rhythm 'n Blues θα ξαναθυμηθούν το κλασικό soundtrack. Εχουμε πέντε levels με σκηνικά αποθήκες, καταστήματα, τη φυλακή, τους υπονόμους και τους δρόμους της πόλης. Ο καθένας από τους δυο αδελφούς μπορεί να ξεπεράσει τα εμπόδια με διαφορετικό τρόπο, χάρη στις δικές του ικανότητες. Ο Elwood, για παράδειγμα, είναι πιο ευκίνητος και μπορεί να πηδάει πιο ψηλά από τον κοντούλη και χοντρό Jack, ο οποίος συνήθως χωρά από κάτω. Μοναδικό τους όπλο η φυσαρμόνικα του Elwood, της οποίας οι νότες τρέπουν σε φυγή τους πάντες. Σας θυμίζει κάτι από Head over Heels; Δεν έχουμε καμιά αντίρρηση...

COMPUTING ΜΕΤΑ ...ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Η Ubisoft μας είναι γνωστή ως εταιρία από τις καλύτερες εκ Γαλλίας. Επίσης, είναι γνωστή ως μια εταιρία που τώρα τελευταία δίνει ιδιαίτερο βάρος στην παραγωγή καλής μουσικής για τα παιχνίδια της στους home υπολογιστές. Καθόλου παράξενο λοιπόν που πρόσφατα κυκλοφόρησε ένα μουσικό "στούντιο" για τους ST. Amiga και PCs, στο οποίο μπορείτε μεν να επεξεργαστείτε τα δικά σας ηχητικά δείγματα, αλλά και να συνθέσετε μουσική. Η εταιρία υποστηρίζει ότι το πρόγραμμα είναι ικανό να μετατρέψει τον υπολογιστή σας σε ένα κανονικό synthesizer, πράγμα καθόλου δύσκολο, αν διαθέτει 10 έτοιμα μουσικά κομμάτια, 100 ηχητικά εφέ και σας προσφέρει τη δυνατότητα να ενσωματώσετε τη μουσική σας κατευθείαν στα προγράμματα που δημιουργείτε. Αν και οι τρεις εκδόσεις έχουν πάνωκάτω τα ίδια χαρακτηριστικά, η έκδοση για τον ST έχει το επιπλέον προσόν ότι συνδέεται και συνεργάζεται με MIDI και με το μουσικό περιφερειακό της Ubi, το MV16, που χρησιμοποιήθηκε από την εταιρία στο BAT. Τιμή; Υπομονή....

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΗΝ ΥΓΕΙΑ ΣΑΣ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να βλάψουν την υγεία σας. Και δεν εννοούμε τα γνωστά, (κόπωση στα μάτια, κάλοι στα χέρια, τσακισμένα νεύρα στην όγδοη πίστα), αλλά για πολύ σοβαρότερες επιπτώσεις, αν βέβαια υποφέρετε χωρίς να το ξέρετε από μια μορφή επιληψίας που ονομάζεται "φωτοφοβική" (ζητώ συγνώμη από τον Ιατρικό Σύλλογο, αλλά δεν ξέρω ακριβώς τον όρο) ή στα αγγλικά photosensitive. Η πάθηση αυτή είναι ικανή να μην σας ενοχλήσει ποτέ σε όλη σας τη ζωή, αλλά να εμφανιστεί ξαφνικά όταν δεν το περιμένετε, με δυσάρεστα αποτελέσματα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η περίπτωση ενός 15χρονου κοριτσιού στις Ηνωμένες Πολιτείες, το οποίο έπεσε αναίσθητο από το σοκ καθώς έπαιζε Kid Icarus στην κονσόλα της Nintendo. Οι γιατροί διέγνωσαν επιληψία, η οποία επιδεινώθηκε απότομα από τα video games. Οι γονείς προχώρησαν σε μήνυση και η υπόθεση εξελίσσεται στα αμερικανικά δικαστήρια, ενώ η άτυχη user θα πρέπει να ακολουθήσει αυστηρή θεραπεία για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα. Φυσικά, όλα αυτά δεν χρειάζεται να σας τρομάξουν. Το είδος αυτό της επιληψίας εμφανίζεται σε ποσοστό περίπου 3% των επιληπτικών στις Ηνωμένες Πολιτείες, το οποίο μεταφράζεται σε ποσοστό 1/10.000 γενικά επί του πληθυσμού (δηλαδή περίπου 1.000 σε όλη την Ελλάδα, αν υποθέσουμε ότι είναι και χρήστες υπολογιστή). Οι ασθενείς που πάσχουν παρουσιάζουν προβλήματα και αν εκτεθούν σε δυνατά φώτα ή οθόνες τηλεόρασης. Προφανώς, είναι σχεδόν αδύνατο να παρουσιάσει τα συμπτώματα ένας υγιής χρήστης υπολογιστή, εκτός κι αν έχει ήδη παρουσιάσει τα συμπτώματα στο παρελθόν. Βρε τι μπορεί να πάθει κανείς στα καλά καθούμενα...

ΤΟ ΠΙΟ ΟΠΤΙΚΟ CD

Τι σόι οπτικό θα ήταν, αν δεν έδειχνε κιόλας; Η Sony παρουσίασε πρόσφατα το Data Discman, το οποίο είναι κυρίως ένα φορητό CD. Καθόλου ασυνήθιστο, θα μου πείτε, απογοητευμένοι, γιατί από μια Sony περιμένετε πάντα κάτι το πρωτοποριακό (τουλάχιστον). Τι της ήρθε της Sony να κυκλοφορήσει ένα φορητό CD; Απλά γιατί αυτό το CD είναι το πρώτο φορητό CD-ROM που κυκλοφόρησε στην αγορά. Μπορεί μεν να παίζει κανονικότατα τα δισκάκια μουσικής που του βάζετε, αλλά συγχρόνως ξέρει να αποκωδικοποιεί δεδομένα και να συνδέεται με υπολογιστή. Ακόμη περισσότερο, διαθέτει μια οθόνη υγρών κρυστάλλων και μπορεί να δείχνει ό,τι περιέχει το δισκάκι (ταξιδιωτικούς οδηγούς, τηλεφωνικούς καταλόγους, λεξικό κ.λπ.). Το προϊόν διατίθεται ήδη στην πατρίδα της Sony, αλλά πολύ σύντομα πρόκειται να εμφανιστεί στις Ηνωμένες Πολιτείες και στην Ευρώπη, μαζί με ειδικό software που θα αναπτύξει η ίδια η Sony (η οποία θα πρέπει να σας πούμε ότι, τελευταία, μετά τη δισκογραφία, ασχολείται όλο και περισσότερο με το software και τα games!). Οι υπεύθυνοι πιστεύουν να ετοιμάσουν μια νέα "μικρή επανάσταση" και ονειρεύονται πιτσιρι-

κάδες να πηγαίνουν σχολείο, ακούγοντας το αγαπημένο τους τραγούδι, και κατόπιν να βρίσκουν στοιχεία μέσα στην τάξη, για οτιδήποτε τους ενδιαφέρει, βάζοντας απλά στο Data Discman το δισκάκι-εγκυκλοπαίδεια. Αχ και να γινόμουν μαθητής...

ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΣΟΟΥ

Δεν προλαβαίνουμε να μαθαίνουμε πια τα νέα από τις εκθέσεις για προϊόντα υπολογιστών. Τον προηγούμενο μήνα είχαμε πάντως το Ευρωπαϊκό Computer Trade Show, το οποίο απευθύνεται κυρίως στους εμπόρους και στις εταιρίες παραγωγής hardware και software (δεν επιτρέπεται η είσοδος στο κοινό). Εκεί υπάρχει λιγότερη διασκέδαση και περισσότερη επιχειρηματική δραστηριότητα: κλείνονται συμφωνίες, συζητούνται συνεργασίες και ανταλλάσσονται απόψεις. Φυσικά δεν υπάρχουν φώτα, μουσική και τα διάφορα happennings που συνήθως συμβαίνουν στις εκθέσεις όπου επιτρέπεται το κοινό, αλλά όλα είναι πιο ήσυχα. Το μόνο happening που υπήρχε ήταν δυο κύριοι, ντυμένοι ως Lemmings, οι οποίοι περπατούσαν από τη μια άκρη ως την άλλη. Παρούσες όλες οι εταιρίες software, μικρές και μεγάλες, καθώς και όλες οι εταιρίες των παιχνιδομηχανών (Nintendo, Sega, Atari) που κυκλοφορούν στην ευρωπαϊκή αγορά. Σημαντικότερα γεγονότα θεωρούνται η ανακοίνωση από τη Sega νέων τίτλων για το Megadrive (ο φόβος φυλάει τα έρημα - βλέπε άφιξη Nintendo Famicom και Gamegear) και η αναγγελία ότι όλες οι εταιρίες θα είναι παρούσες στο πραγματικά μεγάλο γεγονός, το European Computer Entertainment Show το Σεπτέμβρη. Υπομονή!



ΞΕΧΑΣΕ ΜΕ ΚΙ ΑΦΗΣΕ ΜΕ

Τα προϊόντα της Frontier Software (ατυχής μάλλον τίτλος, μια και είναι μάλλον hardware) για τον Atari ST δεν έχουν τελειωμό. Επειτα από τις διάφορες εκδόσεις της επέκτασης μνήμης Xtra-RAM για όλα τα είδη των ST, έρχεται η σειρά της επανέκδοσης του Forget-Me-Clock, το οποίο, κατά την προσωπική μου γνώμη, αποτελεί την πιο αξιόπιστη κατασκευή



για ανάγνωση ώρας από τον υπολογιστή. Σε μορφή cartridge (με δυνατότητα ωστόσο για cartridge-through θύρα, ώστε να μην αχρηστεύεται), το Forget-Me-Clock II συνδέεται και κυριολεκτικά μπορεί να ξεχαστεί από το χρήστη. Δεν χρειάζεται να ανοίξετε τον υπολογιστή σας, να ξεκολλήσετε τσιπάκια ή να προσέχετε πόσες ώρες είναι ανοιχτός ο υπολογιστής την εβδομάδα για να φορτιστούν οι μπαταρίες. Δεν έχει καμιά ιδιαίτερη απαίτηση, παρά μόνο να μη το βγάλετε από τη θύρα. Ενημερώνει αυτόματα το σύστημα και το πληκτρολόγιο, επιτρέποντας στο χρήστη να κρατά το σύστημα και το GEM στη σωστή ώρα και να ενημερώνει τα αρχεία του ή το ηλεκτρονικό του ημερολόγιο. Αν θέλετε να βρίσκονται τα πάντα στην ώρα τους, τότε εμπιστευθείτε την Frontier.

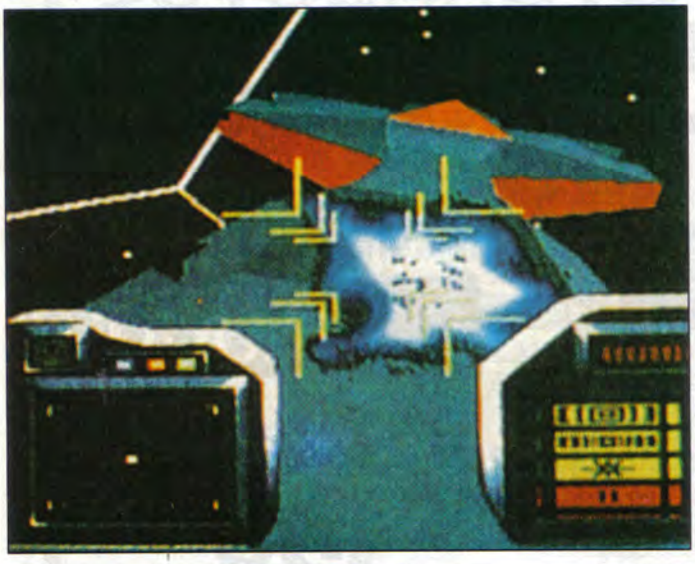
CD-ROM ΑΠΟ ΤΗ SANYO

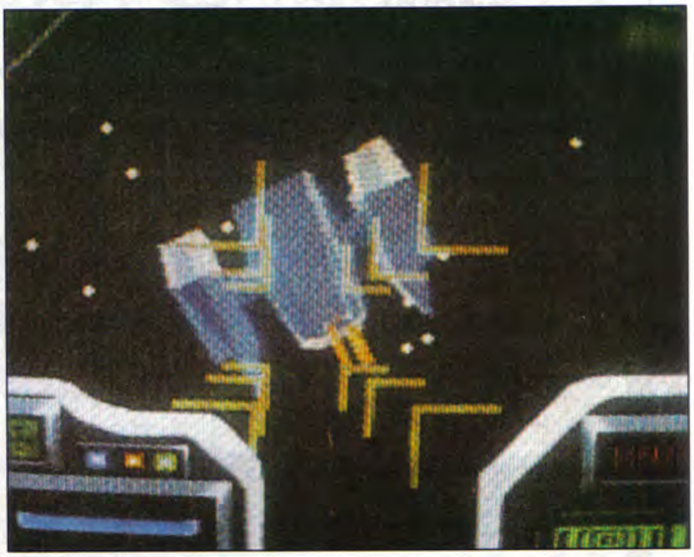
...Και μάλιστα φορητό. Φυσικά δεν περιορίζεται μόνο στην ανάγνωση δεδομένων, αλλά μπορείτε άνετα να ακούσετε και μουσικά δισκάκια που πιθανώς να έχετε μαζί σας, μια και διαθέτει τα απαραίτητα ρυθμιστικά controls για άνετη ακρόαση. Πέρα από αυτό όμως, το CD-ROM drive προσφέρει 627 MB δεδομένων και μπορεί άνετα να συνδεθεί με οποιονδήποτε συμβατό (πιθανότατα laptop) μέσω της ενσωματωμένης θύρας Centronics που διαθέτει. Ετσι δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα σύνδεσης, ούτε απαιτείται ειδικό interface. Ο κόσμος προχωρά γρήγορα εμπρός, δεν συμφωνείτε;



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ... ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ!

Νομίζατε ότι μιλούσαμε για το μέλλον; Λάθος! Τα πρώτα συστήματα VR είναι ήδη σε λειτουργία στα ουφάδικα της Βρετανίας· είναι πια απλά θέμα χρόνου και κόστους το πότε θα κατηφορίσουν προς τα εδώ. Μέσα σε γενικές ζητωκραυγές και επιδοκιμασίες εγκαινιάσθηκαν πριν από έναν περίπου μήνα σε κατάστημα ηλεκτρονικών παιχνιδιών οι πρώτες κονσόλες Virtual Reality ή Virtuality, όπως συνηθίζεται να λέγονται, από την W Industries. Το σύστημα είναι όπως το ξέρουμε, με ελάχιστες αλλαγές. Υπάρχει το αναπαυτικό κάθισμα με τα δυο χειριστήρια, το κράνος με το οπτικό σύστημα και η εξωτερική οθόνη που ενημερώνει τους υπόλοιπους θεατές ή υποψήφιους παίκτες για το τι παίζεται μπροστά στα μάτια του χειριστή. Οσον αφορά το software, υπάρχουν διαθέσιμα ήδη δυο παιχνίδια, το VTOL και το Battlesphere. Το πρώτο είναι ένας εξομοιωτής υπερσύγχρονου αεροσκάφους, το οποίο χρησιμοποιείτε για να καταρρίψετε εχθρικά σμήνη. Αρχικά τα πράγματα είναι σχετικά απλά, αλλά όσο ανεβαίνετε επίπεδα, τόσο προστίθενται περισσότερες παράμετροι στο παιχνίδι: πλήρης έλεγχος της αεροδυναμικής του σκάφους, ανεφοδιασμός στον αέρα και ασφαλής προσγείωση σε κάποιο κρυμμένο αεροδρόμιο ή (ακόμη χειρότερα) σε αεροπλανοφόρο. Οσο προχωρά ο παίκτης βαθύτερα στο gameplay, τόσο περισσότερες εναλλακτικές λύσεις έχει για να "κατευθύνει" τη δράση. Ο ήχος είναι εκπληκτικός, μια και έρχεται από CD, ενώ ξεχωρίζουν οι ψηφιοποιημένες φωνές του υπολογιστή που κατευθύνει τον παίκτη: "Get down!", "Hit me!", "Ouch!" και όλα τα σχετικά. Μέχρι και 20 κονσόλες VR μπορούν να συνδεθούν ταυτόχρονα για πραγματικές αερομαχίες με τους συμπαίκτες σας. Τα γραφικά είναι τύπου vector polygons, αλλά είναι πολύ περισσότερα, λεπτομερή και ταχύτερα από εκείνα που έχουμε συνηθίσει στους home. Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός, αλλά εκείνο που δεν συνηθίζεται με τίποτε είναι η αίσθηση ότι δεν υπάρχει κάποια οθόνη, ότι δεν υπάρχουν "όρια" και ότι ο χρήστης βρίσκεται "μέσα" στο παιχνίδι! Το δεύτερο game είναι - όπως είπαμε - το Battlesphere, ένα game επιστημονικής φαντασίας που θα κάνει όλους τους φίλους των διαστημικών περιπετειών κυριολεκτικά να τρελαθούν. Δημιουργώντας ένα τρισδιάστατο "σύμπαν", βρίσκεστε ξαφνικά αιωρούμενος μέσα στο απόλυτο κενό, ανάμεσα σε μανιακούς εξωγήινους που βουίζουν γύρω σας με μοναδικό σκοπό να επιβιώσετε και να τους εξολοθρεύσετε, πλησιάζοντας όσο το δυνατόν κοντύτερα στο Mothership. Το φοβερό σε αυτό το game είναι τα controls. Μπροστά σας υπάρχει ένα στόχαστρο, το οποίο μετακινείται και σας ακολουθεί, όπου κι αν στρέψετε το κεφάλι σας, δίνοντάς σας την αίσθηση ότι βρίσκεται καρφωμένο μπροστά στο οπτικό σας πεδίο. Υπάρχουν πολλά όπλα που μπορείτε να διαλέξετε και να χρησιμοποιήσετε, από τα πιο απλά lasers μέχρι τη θανατηφόρα Βόμβα Χάους, η οποία είναι όνομα και πράγμα, ενώ και εδώ μπορείτε να επιλέξετε κάποιον συνάδελφό σας στο διπλανό VR για αντίπαλο ή για συγκυβερνήτη. Ποιος είπε ότι η σύγχρονη τεχνολογία δεν είναι γεμάτη τρελές εμπειρίες;





ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΕΝ ΕΤΕΙ 2000

Κανείς δεν μπορεί πια να διανοηθεί τη λέξη "φωτογραφία", χωρίς να κολλήσει ασυναίσθητα πίσω της το απλό δισύλλαβο όνομα: Kodak. Ο γίγαντας της φωτογραφίας αφήνει κι αυτός πίσω του σιγά σιγά τις παλιές παραδοσιακές μεθόδους και δείχνει το δρόμο για το πώς θα φωτογραφίζουμε και πώς θα σώζουμε τις αναμνήσεις μας στο άμεσο μέλλον, ένα μέλλον γεμάτο υπολογιστές, CD-ROMs και multimedia. Η νέα συσκευή της Kodak είναι στην ουσία ένα

CD-ROM, το οποίο αναλαμβάνει, μέσω της τεχνολογίας WORM (Write Once-Read Many), να αποτυπώσει τις καλύτερες στιγμές σας σε ένα CD. Κι εδώ υπάρχει ένα CD player, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως μουσικό CD, όσο και ως μέσο προβολής των φωτογραφιών. Μέχρι 100 φωτογραφίες μπορούν να αποθηκευτούν σε ένα δισκάκι και θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η Kodak έχει σκεφτεί σοβαρά τη δυνατότητα συνεργασίας του μηχανήματος με προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και με υπολογιστές, όπως η Amiga, έτσι ώστε ο χρήστης να μπορεί να φορτώσει και να μπορεί να κάνει editing στις εικόνες (τις οποίες όμως δεν θα μπορείτε κατόπιν να σώσετε πάλι στο CD). Ακόμη μέσα στα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας είναι και η προμήθεια των καταστημάτων φωτογραφικών ειδών με ειδικούς έγχρωμους laser εκτυπωτές υψηλής ποιότητας εκτύπωσης, έτσι ώστε να πηγαίνετε το δισκάκι σας και να παίρνετε σε λίγο τυπωμένες τις φωτογραφίες, όποτε τις θέλετε. Λέτε;



ΜΙΚΡΟΒΙΑ ΠΑΝΤΟΥ ΓΥΡΩ ΜΑΣ

Οι επίσημες στατιστικές δεν περιγράφουν την τραγική εικόνα, λένε οι ειδικοί, μια και οι περισσότερες εταιρίες φοβούνται τη δημοσιότητα σε αυτό το θέμα, επειδή έτσι αμφισβητείται η αξιοπιστία της μηχανοργάνωσής τους. Γεγονός πάντως είναι ότι επικρατεί χαμός τελευταία με το ηλεκτρονικό έγκλημα και με τον κύριο εκφραστή τους, τα λογής λογής virus που σουλατσάρουν από drive σε drive. 25.000 κρούσματα καταστροφής εργασιών λόγω ιών αναφέρθηκαν (και λίγοι είναι, όπως είπαμε πριν) στις Ηνωμένες Πολιτείες. Ετσι, μετά τους εμπόρους ναρκωτικών και τους ανατολικούς κατασκόπους, είναι σειρά της Scotland Yard να αναλάβει την υπόθεση και να μαζέψει στοιχεία για ηλεκτρονικούς εγκληματίες που δρουν στην υφήλιο. 35 μελετητές ιών συγκεντρώθηκαν όλοι μαζί για να δουν τι θα κάνουν και κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι ο κόσμος πρέπει να μάθει να αναφέρει αμέσως την επίθεση των viruses, με πλήρη στοιχεία, μια και μόνο έτσι θα διασταυρωθούν οι περιπτώσεις και θα φτάσει η υπηρεσία στον επικίνδυνο προγραμματιστή. Οι ποινές, σύμφωνα με την ισχύουσα (έξω) νομοθεσία, είναι 5ετής φυλάκιση και "απεριόριστο" χρηματικό πρόστιμο, αλλά το παράδοξο είναι ότι οι επίδοξοι βαρυποινίτες όχι μόνο δεν σταμάτησαν, αλλά αντίθετα τα κρούσματα πολλαπλασιάστηκαν. Μεμονωμένοι τυχοδιώκτες ή οργανωμένο έγκλημα; Εγώ, πάντως, προτείνω, η επόμενη ταινία του 007 να έχει σαν "κακό" έναν παρανοϊκό hacker...

SERVICE Η/Υ σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ

Αν έχετε πρόβλημα με τον υπολογιστή σας ή με κάποιο περιφερειακό του, τότε σας ενδιαφέρουν οι παρακάτω γραμμές. Αν πάλι δεν έχετε προς το παρόν, δεν σημαίνει ότι δεν θα έχετε ποτέ στο μέλλον. Κάπως έτσι σκέφτηκε λοιπόν και ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΤΣΙΡΙΟΠΟΥΛΟΣ και δημιούργησε ένα ολόκληρο HOT LINE SERVICE σε πολλές πόλεις της Ελλάδας, όπως στη Θεσσαλονίκη (031 - 514679), στο Λαγκαδά (0394 - 41491), στις Σέρρες (0321 - 27177), στη Φλώρινα (0385 - 25333), στην Καβάλα (051 - 22613), στην Αθήνα φυσικά (01 - 2237522) και εδώ και λίγο καιρό και στο Ηράκλειο Κρήτης.

Αναλαμβάνει service για κάθε είδους και μεγέθος υπολογιστές και μάλιστα... παρέχει εγγύηση για κάθε εργασία που εκτελεί. Αν λοιπόν βρίσκεστε σε μια από τις παραπάνω πόλεις ή γύρω απ' αυτές και έχετε ανάγκη από τις υπηρεσίες του, τώρα ξέρετε τα τηλέφωνα που χρειάζεστε.

ATARI TT στη ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Πού; Στην COMPUTERS KANELLIS στην Αγγελάκη 23, τηλ.: 236101. Εδώ και λίγο καιρό παρέλαβε τον καινούριο ATARI TT, που η κυκλοφορία του κυοφορείται σχεδόν δύο χρόνια. Τα πρώτα μοντέλα είχαν επεξεργαστή 68020 στα 16 MHz, αλλά τώρα κυκλοφορεί με 68030 στα 32 MHz.

Και από εισόδους πάμε καλά. 1 παράλληλη, 4 σειριακές, lan, SCSI, ACSI, VME BUS, MIDI ήχου στέρεο.

Αν αγοράσετε έναν ATARI TT, στον standard εξοπλισμό του εκτός από τον 68030, θα έχετε το μαθηματικό συνεπεξεργαστή MC 68882 - 32 BIT, 4 MB μνήμη (επεκτάσιμη στα 26!), 512 KB ROM με το TOS 3.0, σκληρό δίσκο 50 MB και φυσικά ποντίκι.

Τρέχει σχεδόν όλα τα προγράμματα του ST, μια και οι 3 από τις 6 αναλύσεις που διαθέτει είναι αυτές του ST. Η μεγαλύτερη από αυτές είναι 1.280x960.

Αν θέλετε να τα δείτε απλώς ή και να τα θαυμάσετε, δεν έχετε παρά να περάσετε από την COMPUTERS KANELLIS.

Η INCOCENTER ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ

Πριν από λίγες μέρες κάποιοι Καλαμαριώτες αναγνώστες μας μου τηλεφώνησαν και σχεδόν έντρομοι μου είπαν ότι έκλεισε η INFOCENTER. Οχι, μη φοβάστε, δεν έκλεισε. Μεταφέρθηκε και μάλιστα όχι απλά μεταφέρθηκε, αλλά μεγάλωσε κιόλας. Η νέα πλέον INFOCENTER Computers βρίσκεται στο κέντρο της Καλαμαριάς, στην οδό Ι. Πασσαλίδη 37, (τηλ. 417254) σ' ένα πολύ μεγάλο χώρο, για να μπορεί να σας εξυπηρετεί όσο το δυνατό καλύτερα με Η/Υ και εκτυπωτές πολλών γνωστών εταιριών σ' όλα τους τα μοντέλα. Ολα αυτά με την εγγύηση της INFOCENTER, που στηρίζεται στο service που έχει τη δυνατότητα να σας προσφέρει.

Και κάτι ακόμη που σίγουρα σας ενδιαφέρει. Η νέα δραστηριότητά της είναι η λειτουργία σχολής computers, όπου σε ολιγομελή τμήματα ή και σε ιδιαίτερα μαθήματα μπορεί κανείς να αποκτήσει γνώσεις πάνω στο DOS, σε γλώσσες προγραμματισμού, σε δημοφιλή προγράμματα αγοράς ή ό,τι άλλο μπορεί να του φανεί χρήσιμο για τη χρήση ενός Η/Υ. Ετσι έχουν τα πράγματα λοιπόν, και τώρα που τα σχολεία είναι κλειστά η INFOCENTER είναι ανοιχτή και πιο μεγάλη.

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

Θα μας μουλιάσει φέτος. Αυτό δεν είναι καλοκαίρι, οι πρόβες για τον κατακλυσμό είναι. Ολόκληρος ο Ιούνιος πέρασε με ομπρέλα και αδιάβροχο και ύστερα σου λέει κάνε υπομονή. Μωρέ τι υπομονή, με αυτά που περνάμε σε αυτή τη χώρα. Για παράδειγμα πάρτε την Amstrad. Εδώ ο κόσμος χάνεται και ο Sugar το χαβά του.

Ή καλύτερα, το ρητό "όλα τα είχε η Μαριορή, ο φερετζές της έλειπε" φαίνεται ότι αρμόζει εκατό τοις εκατό για να περιγράψει κανείς αυτά που κάνει ο Alan Sugar αυτή την εποχή με την Amstrad. Για να σας βάλουμε στο κλίμα, καλό θα ήταν να αρχίσουμε με μία επιβεβαίωση. Οπως γράψαμε τον περασμένο μήνα, η Amstrad σταματάει την παραγωγή όλων των PCs, η οποία γινόταν μέχρι σήμερα στην Αγγλία. Ετσι λοιπόν κλείνει το εργοστάσιο που έχει ο Sugar στο Kircaldy και προφανώς θα απολυθούν όλοι όσοι δούλευαν εκεί. Ομως, το ωραίο είναι ότι, ενώ το κλείσιμο του εργοστασίου έχει ανακοινωθεί, κανείς δέν λέει πού θα πάνε την παραγωγή τους. Κάποιες φήμες ακούγονται ότι θα μεταφερθούν τα πάντα στο παλιό εργοστάσιο στην Κορέα. Από την άλλη, όμως, δεν κλείνει κανείς ένα εργοστάσιο πρώτα και μετά αποφασίζει πού θα ανοίξει το νέο. Κατά πάσα πιθανότητα, λοιπόν, η Amstrad θα αρχίσει απλώς να μεταπουλά μηχανήματα που κατασκευάζουν άλλοι και να μην κατασκευάζει τα δικά της. Αυτό φυσικά θα σημάνει και το τέλος κάθε πιθανής πρωτοτυπίας που τυχόν θα είχαν τα μελλοντικά της προϊόντα.

Πάντως, το πιο σημαντικό είναι ότι, κλείνοντας το εργοστάσιό της στην Αγγλία, μπορεί να έχει προβλήματα με την Ευρώπη από του χρόνου, μια και τα Amstrad δεν θα είναι πια ... ευρωπαϊκά! Πρέπει να πούμε ότι ο Sugar διάλεξε την πιο κατάλληλη στιγμή για να βγει από την Ευρώπη! Τώρα που όλοι προσπαθούν να μπουν μέσα, για να μην υποστούν αύξηση των φόρων τους, αυτός φεύγει. Ωρες ώρες είναι να απορείς πώς σκέφτονται μερικοί άνθρωποι.

Αλλά μην νομίζετε ότι τα εκπληκτικά με την Amstrad σταματούν εδώ (ακόμα δεν σας είπαμε για το φερετζέ). Ο Sugar, λοιπόν, αφού αποφάσισε να γυρίσει την πλάτη του στην Ευρώπη, βγήκε και κάθισε στο κλαδί καμαρωτός καμαρωτός. Και σκέφτηκε. "Τι μου λείπει τώρα, τι μου λείπει...". Σκεφτόταν έτσι πάνω στο κλαδί για πολλή ώρα, ώσπου τελικά το βρήκε.

Τι του έλειπε; Μα μια ποδοσφαιρική ομάδα φυσικά. Τι άλλο; Ετσι δεν είναι όλοι οι μεγάλοι άνδρες; Οταν είναι στις δόξες τους αγοράζουν και μια ποδοσφαιρική ομάδα, έτσι για να ... δέσει το πράμα. Ετσι λοιπόν, κατέβηκε από το κλαδί και άρχισε τις προσπάθειες προκειμένου να αγοράσει την Tottenham Hotspur, η οποία - παρεμπιπτόντως - έχει ένα μικρό χρέος των 20 εκατομμυρίων λιρών (6.600.000.000 δραχμούλες) μόνο.

Το μόνο πρόβλημα σε αυτήν την ιστορία είναι ότι την ομάδα θέλει να αγοράσει και ο μεγαλοεπιχειρηματίας και μεγαλοεκδότης Robert Maxwell που έχει ΠΟΛΛΑ λεφτά. Ετσι λοιπόν άρχισε ένας πόλεμος αντεγκλίσεων και συνεντεύξεων στην τηλεόραση και το ραδιόφωνο για να μπορέσει το κοινό να ξεχωρίσει τον πιο ικανό. Βλέπετε, ο Sugar είναι ο "καλός", αλλά έχει λιγότερα λεφτά από τον Maxwell. Το τι θα απογίνει δεν το ξέρουμε, αλλά είναι σχεδόν σίγουρο ότι, αν ο Sugar κερδίσει, δεν θα τη "βγάλει" πολύ φτηνά. Οσο για το ενδιαφέρον του στα κομπιούτερς, αυτό φαίνεται να συρρικνώνεται επικίνδυνα. Τώρα πάλι θα δείξει το πράγμα μέσα στον Αύγουστο ή τον Σεπτέβριο, που κανονικά η Amstrad θα πρέπει να ανακοινώσει την πολιτική της για τον επόμενο χρόνο.

Τέλος πάντων. Ας αφήσουμε τον Sugar στις ποδοσφαιρικές του ανησυχίες και ας δούμε τι κάνει η Atari, η οποία επιβεβαίωσε τα όσα γράψαμε περί "ξεφορτώματος" του STFM τον περασμένο μήνα. Για την ακρίβεια, το STFM σταματάει επίσημα πια, ενώ το STE πέφτει κατά 50 λίρες (16.500 δρχ.) και το Mega ST κατά 100 λίρες (33.000 δρχ.). Από την άλλη, για πρώτη φορά στην ιστορία της, η Atari UK αποφάσισε να παραδεχτεί ότι η Amiga έχει πια κερδίσει την αγορά και έχει υπερφαλαγγίσει τις πωλήσεις του ST.

Για την ακρίβεια, σε μία εσωτερική μελέτη της Atari για τον εαυτό της και την αγορά, αναφέρεται ότι, αν και το ST έχει πολύ καλύτερα χαρακτηριστικά, ένα εκ των οποίων είναι ότι έχει το λειτουργικό σε ... ROM, η Amiga δίνει και παίρνει επειδή: 1) η Atari έχει μπερδέψει τον κόσμο με τα πολλά μοντέλα που έχει βγάλει, 2) η αγορά βλέπει την Amiga σαν ... σοβαρό μηχάνημα (!), 3) η Amiga έχει καλύτερα γραφικά και ήχο και 4) η Atari δείχνει πως έχει ... σχιζοφρενική πολιτική!

Αυτά και άλλα πολλά λέει αυτή η έκθεση και η Atari αποφάσισε να "δράσει". Ετσι λοιπόν σταμάτησε το STFM! Ομως, μην περιμένετε καινούρια μηχανήματα ή εκπληκτικές νέες υποσχέσεις. Για μια ακόμη φορά, οι κύριοι της Atari μας πληροφόρησαν ότι δεν θα ανακοινωθεί κανένα νέο μηχάνημα μέχρι τον επόμενο χρόνο.

Ανάμεσα σε αυτά που αναμένουμε τον επόμενο χρόνο "μπορεί" και να είναι, (όπως μας λένε από την Atari), μία νέα έκδοση του Portfolio, του μικρού εκείνου IBM συμβατού. Η νέα έκδοση θα προσφέρει 512 K μνήμης αντί των 128 που έχει η σημερινή έκδοση, οθόνη των 80x25 χαρακτήρων (αντί των 40x12 που έχει σήμερα), ΑΝ οι τιμές γι' αυτές τις οθόνες πέσουν αρκετά. Το αρκετά, βέβαια, είναι σχετικό, γιατί σχεδόν κάθε φορητό στην αγορά έχει μια τέτοια οθόνη, εκτός πια κι αν η Atari εννοεί μια οθόνη

80x25 που να είναι εκπληκτικά μικρή, ώστε να χωράει στο κουτί του Portfolio. Αλλά σε αυτήν την περίπτωση, ποιος θα μπορεί να τη διαβάσει; Πάντως, εκείνο που είναι σίγουρο είναι ότι ετοιμάζονται να κυκλοφορήσουν μια νέα κονσόλα, μια και η Nintendo και η Sega φαίνεται να κερδίζουν την αγορά. Αυτή η κονσόλα μαθαίνουμε ότι θα λέγεται Panther και θα βασίζεται στον επεξεργαστή 68000. Θα ακολουθεί δε την κλασική συνταγή. Είσοδο για cartridges, 4.096 χρώματα, στερεοφωνικό ήχο και τιμή γύρω στις 200 λίρες (66.000 δρχ.).

Το Panther - λέει - μπορεί και να κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο, αν και μάλλον θα το δούμε του χρόνου και ακόμα - λέει (η Atari) - ότι είναι πολύ καλύτερο από το γνωστό Genesis. Τώρα γιατί να την πιστέψουμε, δεν ξέρω. Από την άλλη είναι σίγουρο ότι θα κυκλοφορήσει το Panther πιο πολύ για να θολώσει τα νερά της αγοράς και να μπερδέψει τους αγοραστές, παρά να κάνει χρήματα. Επίσης, μπορεί και να μην το ανακοινώσει καθόλου αν δει ότι δέν θα μπορέσει να πουλήσει αρκετά από αυτά. Πάντως, προς το παρόν, υπάρχει αρκετή ανησυχία με την υπεροχή της Amiga και - απ' ό,τι μαθαίνουμε - η ανησυχία αυτή δεν περιορίζεται στην Αγγλία μόνο. Στην Αμερική η Atari δεν έλαβε καν μέρος στη μεγάλη έκθεση καταναλωτικών ηλεκτρονικών προϊόντων CES που έγινε στο Σικάγο. Τα συμπεράσματα τα αφήνουμε σε σας.

Δεν σας έχουμε πει ακόμα όμως τι ετοιμάζει η Nintendo γι' αυτό το χειμώνα. Μέσα, λοιπόν, στο χαμό που έχει επακολουθήσει τα νέα συστήματα multimedia, με τους οπτικούς δίσκους έτοιμους να μπουν για τα καλά στη ζωή μας, η Nintendo αποφάσισε να ενώσει τις δυνάμεις της με τη Philips. Η τελευταία - ως γνωστόν - μόλις ανακοίνωσε το CD-I ως απάντηση στο CD-TV της Commodore.

Η συνεργασία των δύο μεγάλων εταιριών προβλέπει την κατασκευή από τη Philips μιας μονάδας CD-ROM για τη νέα κονσόλα της Nintendo, την Super-Famicom ή - όπως θα γίνει γνωστή στην Ευρώπη - τη NES. Το νέο αυτό CD-ROM θα χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία νέων παιχνιδιών που θα προσφέρουν, εκτός των άλλων, πραγματικές σκηνές (δηλαδή κινηματογραφημένες και όχι graphics) και ψηφιακό ήχο. Το νέο αυτό CD-ROM θα παρουσιαστεί στην Ιαπωνία και την Αμερική το καλοκαίρι, και πολύ σύντομα μετά στην Ευρώπη. Αρα η επίθεση των multimedia είναι πολύ πιο κοντά απ' ό,τι περιμένατε. Θα δούμε! Μια όμως και μιλάμε για multimedia, να και κάτι πολύ παρεμφερές. Ενας εκδοτικός οίκος της Αγγλίας είχε μια πολύ καλή ιδέα. Σκέφτηκε ότι το κόστος εκτύπωσης και διανομής ενός περιοδικού είναι πολύ μεγάλο, αλλά φαινομενικά αναπόφευκτο. Από την άλλη, στην πολύ ανταγωνιστική αγορά της

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟ ΤΟΠ ΤΕΝ

Λίγο "ανήσυχο" ήταν το τοπ τεν αυτό το μήνα, κυρίως γιατί οι πωλήσεις ήταν μάλλον πεσμένες λόγω των σχολικών εξετάσεων. Τέλος πάντων. Τώρα, απ' ό,τι μαθαίνουμε, αρχίζει να επανέρχεται στα νορμάλ του. Παρόλα αυτά, έχουμε και λέμε:

1. Dizzy Collection Codemasters
2. Viz Virgin
3. Teenage Mutant Hero Turtles Imageworks (ναι, πάλι!)
4. Lemmings Psygnosis
5. Gods Renegade
6. Big Box Beau Jolly
7. Monkey Island Lucasfilm
8. PGA Tour Golf Electronic Arts
9. Kick off 2 Anco (αυτό ξαναπήρε φόρα)
10. Eye of the Beholder US Gold

ΕΤΟΙΜΑ ΚΑΙ ΤΑ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΑ

Η γιαπωνέζικη εταιρία NTT μόλις κυκλοφόρησε μία νέα πολύ πρωτότυπη έγχρωμη οθόνη υγρού κρυστάλλου για κομπιούτερς και τηλεοράσεις. Η πρωτοτυπία της οθόνης αυτής είναι ότι μπορεί να δείξει ... τρισδιάστατες εικόνες. Για να δείτε τις εικόνες αυτές, δεν χρειάζεστε ειδικά γυαλιά ή φωτισμό! Η οθόνη έχει μέγεθος 15" και μπορεί να προβάλλει εικόνες που φαίνονται τρισδιάστατες από όποια γωνία και αν κοιταχτούν. Δυστυχώς, γι' αυτήν την οθόνη δεν ξέρουμε ακόμα τιμή, αλλά είναι σίγουρο ότι θα προκαλέσει πολύ μεγάλη αίσθηση στην αγορά, όταν φτάσει στην Ευρώπη.

ΤΑ VIRUS ΥΠΕΡ ΤΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ

Αφού δεν μπορούν να εκφραστούν αλλιώς οι φοιτητές και οι αντιφρονούντες στην Κίνα, φαίνεται ότι αποφάσισαν στην τέταρτη επέτειο της εξέγερσης του Τιεν-α-μεν να πλήξουν όποιο κομπιούτερ βρίσκουν μπροστά τους. Αυτό βγαίνει από τις ειδήσεις που μας έρχονται από τη μακρινή Κίνα και που μιλάνε για μεγάλη εξάπλωση κομπιουτερο-virus σε κυβερνητικές υπηρεσίες. Ολα αυτά τα virus, που έχουν πλήξει τα κινέζικα κομπιούτερ, σταματάνε την οποιαδήποτε εργασία που εκτελείται και αρχίζουν να γράφουν συνθήματα υπέρ της δημοκρατίας στην οθόνη. Μία εφημερίδα από το Χονγκ Κονγκ μάλιστα αναφέρει ότι η κυβέρνηση διέταξε τους υπαλλήλους των κυβερνητικών υπηρεσιών να κλείσουν τα κομπιούτερ τους και να μην τα ξανανοίξουν μέχρι να περάσει η επέτειος!

ΧΑ...ΤΡΕΙΣ;

Ο γνωστός σοβιετικός εμπνευστής του πολύ γνωστού παιχνιδιού Tetris, ο Alexy Pajitnov, ξανακτύπησε. Αυτή τη φορά σχεδίασε ένα παιχνίδι ειδικά για την Nintendo που λέγεται Hatris και θα κυκλοφορήσει για το Gameboy και το Nintendo Entertainment System (NES) τον Ιούνιο. Ο Alexy είναι απόφοιτος της Σχολής Εφηρμοσμένων Μαθηματικών και ισχυρίζεται ότι άρχισε να γράφει παιχνίδια, όταν στην εφηβεία του έσπασε το πόδι του και ήθελε να κάνει κάτι για να του περνάει η ώρα. Τώρα κάθε ώρα που περνάει ο Alexy γίνεται και πιο πλούσιος. Ετσι είναι αυτά τα πράγματα.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΝΑ ΜΠΕΙ ΛΙΓΗ ΤΑΞΗ

Απ' ό,τι μαθαίνουμε, το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο έχει αποφασίσει να ψηφίσει ένα νόμο που θα ορίζει τα επιτρεπόμενα όρια ακτινοβολίας για τις οθόνες που θα πωλούνται στις χώρες της ΕΟΚ. Ως γνωστόν, τα τερματικά, οι οθόνες και οι τηλεοράσεις εκπέμπουν σημαντικές ποσότητες ακτινοβολίας που, ειδικά για τους χρήστες κομπιούτερ, μπορεί να είναι αρκετά επιβλαβείς. Ετσι, λοιπόν, από του χρόνου θα πρέπει οι κατασκευαστές να αρχίσουν να θωρακίζουν τα προϊόντα τους για να μας προστατέψουν. Μέσα στον ίδιο νόμο θα υπάρχουν και οι προδιαγραφές για το ύψος της καρέκλας, στην οποία θα πρέπει να κάθεστε όταν δουλεύετε με το κομπιούτερ σας, καθώς επίσης και το είδος του γραφείου που θα πρέπει να χρησιμοποιείτε για τερματικά. Οχι, παίζουμε!

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΝΗΣΥΧΟΥΝ

Τώρα μπορείτε να κοιμάστε πλέον ήσυχοι. Η Microsoft ανακοίνωσε τη νέα έκδοση (την 5η για την ακρίβεια) του περιβόντου λειτουργικού της (ναι, το MS-DOS εννοούμε). Το 5.0 άρχισε κιόλας να εμφανίζεται στα μαγαζιά, αν και έχουμε πληροφορίες ότι είχε ήδη κυκλοφορήσει στη "σκοτεινή" πλευρά της ελληνικής αγοράς εδώ και καιρό. Πάντως, εδώ τα περιοδικά του χώρου έχουν πάθει ένα γενικό "λαλά" και αφιερώνουν σελίδες επί σελίδων για να περιγράψουν τις νέες εκπληκτικές δυνατότητες του MS-DOS, όπως - για παράδειγμα - το νέο editor που είναι ... full screen! (Μακάριοι οι πτωχοί τω πνεύματι!).

Αγγλίας, η διαφήμιση του περιοδικού είναι εξίσου αναπόφευκτη. Γι' αυτό το λόγο, έβαλε τους εγκέφαλους της εταιρίας να βρουν έναν τρόπο για να μειώσουν το κόστος του ενός ή του άλλου. Και αυτοί είχαν μία πολύ έξυπνη ιδέα.

Το περιοδικό αυτό δεν θα τυπώνεται και δεν θα διανέμεται στα περίπτερα όπως όλα τα άλλα περιοδικά. Αντίθετα, θα ... προβάλλεται στην τηλεόραση!

Για την ακρίβεια, ο εκδοτικός αυτός οίκος θα αγοράσει διαφημιστικό χώρο στο πρόγραμμα σε ένα απο τα αγγλικά κανάλια και θα προβάλλει το περιοδικό μέσα σε αυτόν το χώρο με ταχύτητα μία σελίδα κάθε δέκατο του δευτερολέπτου! Μια και το περιοδικό θα διαθέτει 300 σελίδες, όλη η προβολή θα διαρκεί περί το μισό λεπτό! Φυσικά, οι εμπνευστές αυτής της ιδέας δεν έχουν την απαίτηση να διαβάζουμε το περιοδικό τους τόσο γρήγορα (ευτυχώς δηλαδή), αλλά προτρέπουν όποιον ενδιαφέρεται να διαβάσει το περιοδικό να το γράψει σε video και μετά να το δει ... σε αργή κίνηση! Αυτή η ιστορία βέβαια προϋποθέτει ότι έχετε ένα καλό video με τουλάχιστον 4 κεφαλές που, όταν δείχνει σε αργή κίνηση, δεν τρεμοπαίζει την εικόνα.

Αυτή η εκπληκτική ιδέα θα δοκιμαστεί στην πράξη αυτό το φθινόπωρο και φυσικά όλα τα έσοδα του περιοδικού αναμένονται να είναι από τις διαφημίσεις που θα ... προβάλλει!

Σας άρεσε αυτό; Πού να δείτε και το ρομπότ της Samsung, που κυκλοφορεί στις αρχές του 1991. Πρόκειται για ένα μικρό στρογγυλό πράγμα με ρόδες που γυρνάει ακατάπαυστα γύρω γύρω μέσα στο σπίτι σας σαν κι αυτά τα παλιά χαζά παιχνίδια με μπαταρίες, που κυκλοφορούσαν πριν από μερικά χρόνια.

Το "ρομπότ" αυτό, που ένα αγγλικό περιοδικό περιέγραψε σαν τεράστιο τασάκι με ρόδες, είναι εξοπλισμένο με έναν πλήρη μικροϋπολογιστή και μία σειρά από ειδικά αισθητήρια όργανα και μπορεί να επιβλέπει μία περιοχή περίπου 10 τετραγωνικών μέτρων για φωτιές, προβλήματα στο σύστημα θέρμανσης, ύποπτους θορύβους ή ακόμα και κλέφτες! Το Scout-About, όπως λέγεται το σύστημα αυτό, ελέγχεται από ένα πολύ έξυπνο σύστημα που του επιτρέπει να επιλέγει μία τυχαία πορεία μέσα στο χώρο όπου βρίσκεται και να κινείται χωρίς να ... χτυπάει στους τοίχους και στα έπιπλα. Οταν δε "μυριστεί" ότι κάτι δεν πάει καλά ... παίρνει τηλέφωνο εκεί που του έχετε πει, για να φέρει βοήθεια! Το Scout-About είναι ήδη σε κυκλοφορία στην Ιαπωνία και ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει σε όλον τον κόσμο από το 1992. Η δε τιμή του είναι μόλις 600 λίρες (198.000 δρχ.). Τι άλλο θα δούμε...

Και με την είδηση για το Scout-About θα σας αποχαιρετήσουμε και φέτος προς αναζήτησιν ηλιόλουστων παραλιών και των πολυπόθητων διακοπών. Για όσους πάνε, λοιπόν, προς τα νησιά, καλά μπάνια. Αν περιμένετε αποτελέσματα, καλή επιτυχία και μην τα σκέφτεστε πάρα πολύ. Ραντεβού λοιπόν σε αυτή τη στήλη το Σεπτέμβριο και μέχρι τότε...

Καλές διακοπές.

ΚΑΤΙ ΔΕΝ ΠΑΕΙ ΚΑΛΑ!

Αγαπητό Pixel, θα ήθελα να σε ρωτήσω τα εξής:

α) Εχω αγοράσει μια Amiga 500 και παρατήρησα κάποια πράγματα που με παραξένεψαν κάπως. Κατ' αρχάς, το monitor γράφει Commodore 1084S και από κάτω video monitor. Το power indicator είναι πράσινο, σε αντίθεση με το κόκκινο των φίλων μου, όπως επίσης και το power indicator του πληκτρολόγιου, ενώ η ένδειξη λειτουργίας του drive είναι πορτοκαλί. Επιπλέον, το κουμπί που ανάβει το monitor βρίσκεται στην πίσω μεριά και όχι μπροστά δεξιά. Τι σημαίνουν όλα αυτά; Μήπως η Amiga μου έχει κάποιες διαφορές με αυτές των φίλων μου; Μήπως η Commodore αρέσκεται στο να ταλαιπωρεί τους αθώους users; Και κάτι τελευταίο. Στο πληκτρολόγιο υπάρχουν δύο πλήκτρα, που το σχήμα τους διαφέρει από τα υπόλοιπα. Τα F και J σχηματίζουν μια πιο κυρτή επιφάνεια, ένα βαθούλωμα μυστήριο, ενώ τα υπόλοιπα είναι σχεδόν λεία!

β) Μαζί με την Amiga αγόρασα κι έναν εκτυπωτή Star LC-20 και μια επέκταση μνήμης 512 Κ. Μου είπαν πως η ποιότητα στην εκτύπωση γραφικών θα ήταν ίδιας ποιότητας με την ανάλυση της εικόνας. Τα αποτελέσματα όμως με το DPaint III ήταν απογοητευτικά. Είναι θέμα driver; Τι είναι αυτό και πώς μπορεί να βελτιωθεί ο driver; Επίσης, θα σας παρακαλούσα να μου προτείνετε μερικούς καλούς word processors, αγγλοελληνικούς και γαλλοελληνικούς. γ) Και επειδή πρέπει να ψυχαγωγούμαστε, δώστε μου απαραιτήτως ένα cheat για το Wrath of the Demon.

Κώστας Μάρης

Πω, πω... μήπως κι η δωδέκατη σχισμή στο σασί δείχνει λίγο στραβή; Δυστυχία μας! (τέρμα τα αστειάκια). Μη φοβού, αγαπητέ φίλε, η Amiga σου είναι φυσιολογικότατη, καθώς και το monitor. Το μοναδικό τους μειονέκτημα είναι ότι απλά είναι... καινούρια. Το monitor που πήρες είναι νεότερο μοντέλο με κάποιες αλλαγές στο σασί, ενώ τα πολύχρωμα LEDs στην Amiga είναι συνηθισμένα στα μοντέλα των τεσσάρων τελευταίων μηνών. Πιθανώς, αυτό να δείχνει και την προσθήκη του νέου Fatter Agnus στη motherboard (το τσιπ που χρησιμοποιείται στην A3000, "βλέπει" 1 MB chip memory και η Commodore έχει υποσχεθεί ότι θα το ενσωματώσει και στα υπόλοιπα μοντέλα), κάτι που βέβαια δεν σου συστήνω να κοιτάξεις μόνος σου, γιατί θα βλάψεις την εγγύηση. Ωστόσο, το ίδιο είχε συμβεί και στην περίπτωση του ST, όταν τα μοντέλα που κυκλοφόρησαν με LEDs στα ίδια ακριβώς χρώματα με τα δικά σου περιείχαν στη motherboard το blitter. Κατά τα άλλα, δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Οσο για τα περίεργα πλήκτρα, τι να σου πω... Μπορεί ο εργάτης στο εργοστάσιο της Commodore να φταρνίστηκε επάνω στα καλούπια τους και να κουνήθηκαν λίγο.

β) Η ποιότητα της εικόνας που θα δεις στο χαρτί είναι θέμα ανάλυσης εκτυπωτή και driver. Για το πρώτο δεν μπορείς να κάνεις τίποτε, αλλά για το δεύτερο μπορείς να κάνεις δοκιμές με διάφορους drivers (αρχεία που αναλαμβάνουν να "μεταφράσουν" τα data του υπολογιστή σε εντολές που ελέγχουν τη λειτουργία συγκεκριμένων μοντέλων εκτυπωτών), ρυθμίζοντας ανάλογα και τα dip switches. Οσο για τα word processors, πρέπει να ξέρεις ότι δεν είναι θέμα προγράμματος το αλφάβητο που θα χρησιμοποιείς, αλλά θέμα των προγραμμάτων μετατροπής χαρακτήρων. Δυστυχώς, όλα όσα ξέρω είναι για ελληνικά-αγγλικά και το αντίστροφο. Καλός επεξεργαστής είναι το Prowrite. γ) Λυπάμαι, αν σε κάνω να αλλάξεις παιχνίδι, αλλά δεν δημοσιεύουμε tips κατά παραγγελία. Η στήλη Hints 'n' Tips ξέρεις πού βρίσκεται...

SOFTWARE ΝΑ 'ΝΑΙ ΚΙ Ο,ΤΙ ΝΑ 'ΝΑΙ...

Εχω έναν Amstrad και θέλω να πάρω κάτι καλύτερο. Επειδή τον θέλω σχεδόν μόνο για games, λέω να πάρω Amiga. Σκέφτηκα βέβαια και τις παιχνιδομηχανές, αλλά ή θα είναι χειρότερες από την A500 ή τα παιχνίδια θα είναι σε εξωφρενικές τιμές. Πιστεύω ότι η Amiga, όπως είναι αυτή τη στιγμή, είναι το καλύτερο home micro στην αγορά, τουλάχιστον της Ελλάδας. Μια και κατακρίνετε κυρίως τους Amigάδες που την έχουν μόνο για παιχνίδια, πείτε μου τι software να διαλέξω - μ' ένα λογικό κόστος.

Χ. Μητρόπουλος

Ε, δεν τους κατακρίνουμε ακριβώς... Απλά δεν δεχόμαστε τον "ξεπεσμό" ενός υπολογιστή (και μάλιστα του επιπέδου μιας Amiga) σε παιχνιδομηχανή. Το software πάντως που θα διαλέξεις θα πρέπει να το διαλέξεις εσύ, και όχι εμείς. Σε ενδιαφέρει ο δομημένος προγραμματισμός (Basic, Pascal, C); Ο προγραμματισμός σε assembly; Τα γραφικά (προγράμματα σχεδίου, επεξεργασίας εικόνας); Ο ήχος (Midi software, music editors); Τα spreadsheets; Οι επεξεργαστές κειμένου; Το hacking; Πού να ξέρω εγώ ο καημενούλης...

ΛΙΓΟ ΤΟΥΡΜΠΟ ΔΕΝ ΒΛΑΠΤΕΙ...

Αγαπητό Pixel, θα ήθελα να σε ρωτήσω εάν υπάρχει για την Amiga 500 κάποιο κύκλωμα, το οποίο να ανεβάζει την ταχύτητά της από τα 7,2 MHz στα 10 MHz; Αν ναι, κατά πόσο θα έχω το επιθυμητό αποτέλεσμα; Δηλαδή θα λειτουργεί σωστά;

Π. Σταύρου

Οχι ακριβώς στα 10, αλλά στα 14,3 MHz. Σου κάνει; Λέγεται AdSpeed και απ' ό,τι ακούγεται (ακόμη δεν την έχουμε δει στην Ελλάδα) δεν παρουσιάζει κανένα απολύτως πρόβλημα με το υπάρχον software (τουλάχιστον τις εφαρμογές, γιατί με τα games κανείς σε τούτον τον κόσμο δεν ορκίζεται). Συνδέεται εσωτερικά στον υπολογιστή και διπλασιάζει την απόδοσή της.

Ο ΑΡΧΗΓΟΣ ΤΗΣ ΦΥΛΗΣ

Είμαι κάτοχος μιας Amiga 1000 με 2 MB επέκταση και μου παρουσιάζεται το εξής πρόβλημα: μερικά παιχνίδια, αγορασμένα από εμπόρους και όχι computer shops, "μπλοκάρουν" σε κάποιο σημείο χωρίς να διορθώνονται με disk doctor. Φταίει η extra μνήμη του Computer, που δεν έχει διακόπτη για να τη σβήνω;

Είναι το computer μου fully compatible με τα Amiga 500 και 2000;

Υπάρχουν προγράμματα ή παιχνίδια που φορτώνουν στα δύο παραπάνω computers και όχι στο δικό μου;

Γ. Οικονόμου

Δύο είναι τα πιθανά προβλήματα: το πρώτο το έθιξες ήδη (η μνήμη). Μπορείς να δοκιμάσεις να φορτώσεις τα παιχνίδια αποσυνδέοντας τη μνήμη;

Το δεύτερο και πιθανότερο αίτιο είναι η έκδοση του Kickstart που χρησιμοποιείς, η οποία ίσως θέλει αντικατάσταση με κάποια νεότερη έκδοση. Ωστόσο, αυτό που λες ισχύει: η A1000 δεν είναι πλήρως συμβατή με τις A500 και A2000, μια και παρουσιάζουν διαφορές ακόμη και στο hardware.

ΦΤΙΑΞΕ ΚΙ ΕΣΥ ΕΝΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙ

Είμαι ένας από τους νέους αναγνώστες σου, αφού εδώ και αρκετό καιρό απέκτησα έναν Atari 520 STE. Είμαι πολύ ευχαριστημένος και θα ήθελα να σε ρωτήσω κάποια πράγματα.

α) Μπορώ με τον Atari μου να φτιάξω ένα adventure ή κάποιο άλλο είδος παιχνιδιού; Μήπως χρειάζεται εσωτερική επέκταση μνήμης ή κάποιο εξωτερικό drive;

β) Αν ναι, τι γνώσεις πρέπει να έχω και τι προγράμματα θα πρέπει να χρησιμοποιώ ειδικά για τον Atari 520 STE;

γ) Ποια βιβλία πρέπει να διαβάσω; Ποια βιβλία, τέλος, υπάρχουν για την κατασκευή παιχνιδιού; Είμαι 15 χρονών και νομίζω μια προσπάθεια αξίζει τον κόπο.

Κ. Ζαβός
Βόλος

α) Το τι θα χρειαστείς είναι αποκλειστικά δική σου επιλογή, δεδομένου ότι κανένα πρόγραμμα δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις για πρόσθετο hardware. 1 MB θα σε διευκόλυνε ιδιαίτερα, κι από εκεί και πέρα ό,τι αγοράσεις καλό είναι.

β) Το πρόγραμμα που θα χρειαστείς είναι το STAC (ST Adventure Creator) για adventures.

Επίσης, για παιχνίδια άλλου τύπου υπάρχει η STOS Basic. Οσο για τις γνώσεις, το πρώτο πράγμα που χρειάζεται είναι καλή γνώση του ...manual. Τα παραπάνω προγράμματα δεν απαιτούν περισσότερες γνώσεις, αλλά αν θέλεις να αποκτήσεις ολοκληρωμένη πείρα και να περάσεις γρήγορα σε κατασκευή παιχνιδιών "επαγγελματικού επιπέδου", τότε καλά θα κάνεις να ασχοληθείς με γλώσσα μηχανής και το εσωτερικό του Atari.

γ) Βιβλία υπάρχουν πολλά, με πρώτα και καλύτερα εκείνα της σειράς Abacus, όχι για κατασκευή παιχνιδιών, αλλά για assembly προγραμματισμό. Δυστυχώς, κανείς δεν έχει περιγράψει γραπτά μέχρι τώρα πώς έφτιαξε ένα καλό παιχνίδι...

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητό Pixel, θα μπω κατευθείαν στο θέμα. Διάβασα στο τεύχος Μαΐου το άρθρο του Θ. Δεβελέγγα "Επικίνδυνες ακτινοβολίες" και πήρα την αφορμή να σου γράψω πάνω σε αυτό το θέμα, ζητώντας απεγνωσμένα τη βοήθειά σου. Εχω εδώ και 1 1/5 χρόνο έναν Amstrad 6128, και σχεδόν αμέσως από τότε που τον πήρα αντιμετώπισα τις συνέπειες της ακτινοβολίας του. Πιθανότατα, λόγω δερματικής αλλεργίας, ο υπολογιστής επιδρά επάνω μου με δυσάρεστα αποτελέσματα. Ετσι, αναγκάζομαι να τον έχω κλειστό. Επειδή όμως θέλω να συνεχίσω με home computers, σκέφτομαι να τον πουλήσω και να πάρω μια A500. Πρόκειται όμως να πάθω τα ίδια με τον Amstrad; Απευθύνομαι σε σένα και σε θερμοπαρακαλώ να μου πεις αν η Amiga 500 εκπέμπει διαφορετική ακτινοβολία και αν θα με επηρεάσει το ίδιο όπως ο Amstrad.

Ν. Καλογιάννης

Μήπως σε επηρέασε υπερβολικά το άρθρο του Θοδωρή; Δεν εννοώ ότι είσαι "κατά φαντασίαν ασθενής" - κάθε άλλο - , αλλά θα σε συμβούλευα πρώτα και κύρια να εξαντλούσες τους ελέγχους για πιθανή αλλεργία με διαφορετικά αίτια. Αν και δεν αμφισβητώ την αξιοπιστία του άρθρου του συναδέλφου μου (εξάλλου είναι γνωστά σε όλους μας αυτά τα πράγματα), προσωπικά πιστεύω ότι ο υπολογιστής δεν επιδρά τόσο άμεσα και, το σπουδαιότερο, με τόσο εμφανή αποτελέσματα στον οργανισμό. Τουλάχιστον, αυτό λέει η πείρα μου (περνώ τουλάχιστον 4 ώρες την ημέρα μπροστά σε computers, το ίδιο και οι υπόλοιποι συντάκτες). Γεγονός είναι πάντως ότι ο Amstrad εκπέμπει ίσως την υψηλότερη ακτινοβολία απ' όλα τα γνωστά monitors για home computers. Η Amiga με το Commodore monitor εκπέμπει σαφώς λιγότερες ακτινοβολίες. Για ακόμη περισσότερη ασφάλεια, μπορείς να αγοράσεις κάποιο φίλτρο με γείωση, αν και δεν μπορώ να σου πω αν ωφελεί αποτελεσματικά στη δική σου περίπτωση.

ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΤΡΙΤΟΣ ΔΕΝ ΧΩΡΕΙ

Είμαι κάτοχος δυο υπολογιστών Amstrad, των 6128 και 1512, και σκέφτομαι να τους αντικαταστήσω με έναν καλό υπολογιστή, που να συνδυάζει εύκολο προγραμματισμό σε Basic, επαγγελματικές εφαρμογές για μηχανικούς και καλά παιχνίδια. Εχω σχεδόν καταλήξει στον Archimedes A3000 και θα ήθελα να σε ρωτήσω ορισμένα πράγματα γι' αυτόν:

α) Υπάρχει ειδική έκδοση του AutoCad για τον A3000;

β) Κυκλοφορεί μήπως κανένα Amiga emulator γι' αυτόν τον υπολογιστή; Οσο για το PC emulator, πόσο συμβατό κάνει τον A3000; Θα μπορώ έστω να τρέχω άνετα τα προγράμματα που έχω στον 1512, ακόμη και με μειωμένη ταχύτητα των drives, δεδομένου ότι έχω συνδέσει ένα εξωτερικό FDD 5 1/4 ιντσών;

γ) Πόσο εύχρηστη είναι η Basic του A3000; Μήπως σχετίζεται σε ορισμένα σημεία με την Basic 1.1 του 6128;

δ) Εχει λυθεί το πρόβλημα με την επέκταση μνήμης; Δηλαδή μπορούν να αξιοποιηθούν και τα 64 MB επέκτασης της RAM;

ε) Το περιφερειακό που επιτρέπει τη χρησιμοποίηση κοινών joysticks για τον A3000 συνδέεται στο expansion port;

στ) Μήπως το OMNI shop διαθέτει παιχνίδια και προγράμματα για τον A3000 ή ακόμη και τον ίδιο τον Αρχιμήδη;

ζ) Πόσο τιμάται εδώ στην Ελλάδα ο A3000 μόνος του και με monitor;

η) Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και για τα ενδιαφέροντα θέματα που προβάλλεις.

Γ. Δαφέρμος

Μπράβο ο Αρχιμήδης... σε βάζει να χωρίσεις και από τους δύο Amstrad. Μιλάμε για μεγάλη γοητεία! Στο θέμα μας τώρα:

α) Απ' όσο ξέρουμε όχι, και ούτε το Archimedes Club of Athens μας έχει στείλει κάποια ανακοίνωση.

β) Για το πρώτο σκέλος της ερώτησής σου, βλέπε απάντηση α. Για το δεύτερο σκέλος έχω να σου πω ότι θεωρητικά θα μπορείς να τρέχεις προγράμματα, αν και ένας emulator ποτέ δεν προσφέρει εγγύηση 100% για όλο το διαθέσιμο software.

γ) Από τις καλύτερες που κυκλοφορούν, από κάθε άποψη. Πράγματι θυμίζει λίγο την παλιά, επίσης εξαιρετική BBC Basic.

δ) Ναι, απ' όσο ξέρω. Χρειάζεσαι και τα 64 MB;

ε) Οχι, στο joystick port.

στ) Οχι.

ζ) Περίπου 200.000 χωρίς monitor. Για ένα καλό monitor θα υπολογίσεις άλλες 80.000 περίπου.

η) Φκαριστούμε εξ ολοκλήρου!

ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΕ ΕΝΑ HOME

Καθώς περνούν τα χρόνια, οι home υπολογιστές αρχίζουν να χρησιμεύουν σε ένα διαφορετικό ρόλο: εκείνον της hardware "πλατφόρμας", επάνω στην οποία μπορεί κανείς να χτίσει ένα πολύ δυνατό σύστημα χρησιμοποιώντας πρόσθετα περιφερειακά. Συγχρόνως κάθε home ειδικεύεται σε κάτι. Στο πρώτο άρθρο αυτής της σειράς θα σας αποδείξουμε πόσο ξεπερασμένοι θα πρέπει να νιώθετε, αν έχετε μια Amiga με μόνο... 4.096 χρώματα!

● του Γ. Κυπαρίσση

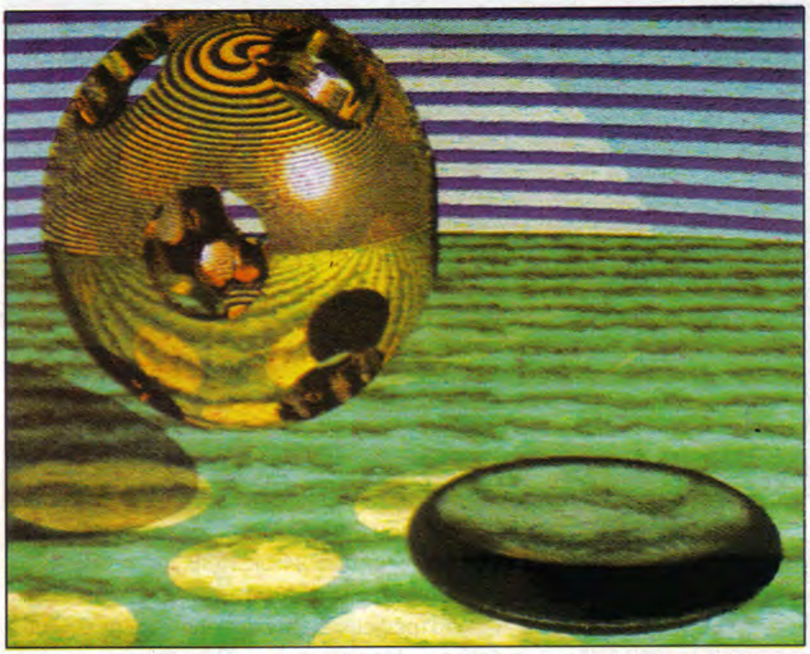
Κάποτε, μια φορά κι έναν καιρό, υπήρχε το mode HAM (Hold And Modify), το οποίο και ήταν το ανώτατο όριο για γραφικά. Δεν ήταν άλλωστε και άσχημο, έδινε 4.096 χρώματα και κανείς μέχρι τώρα δεν είχε παραπονεθεί. Ομως, άλλο 4.096 και άλλο... 16.000.000. Μόνο τα μηδενικά να μετρήσει κανείς, καταλαβαίνει τη διαφορά. Βέβαια, η διαφορά δεν φαίνεται μόνο στο νούμερο. Φαίνεται φυσικά και στην ποιότητα των χρωμάτων και γενικά στην ευκρίνεια της εικόνας. Με το νούμερο "16.000.000" μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι η εικόνα που θα φανεί στον υπολογιστή είναι ίδια και απαράλλαχτη με τη φωτογραφία από την οποία προήλθε (ίσως μέσω ψηφιοποίησης) ή τέλος πάντων με την πραγματικότητα. Το νούμερο αυτό αντιστοιχεί στα συστήματα 24-bit και γενικά στην επανάσταση των συστημάτων επεξεργασίας εικόνας που χρησιμοποιούνται αυτή την εποχή. Ο τρόπος λειτουργίας είναι πολύ απλός. Το χρώμα κάθε pixel της οθόνης καθορίζεται από έναν αριθμό, δυαδικό φυσικά. Πόσους τέτοιους αριθμούς χρειαζόμαστε για να καθορίσουμε όλες τις αποχρώσεις; Για σκεφτείτε: αν είχαμε να διαλέξουμε μεταξύ 0 και 1, θα μπορούσαμε να έχουμε δυο χρώματα, π.χ. άσπρο για το 0 και μαύρο για το 1. Για να συμβολίσουμε στη γλώσσα του υπολογιστή τέσσερα χρώματα, χρειάζεται να προσθέσουμε ένα ακόμα bit, και με ένα bit ακόμη έχουμε οκτώ χρώματα. Για να μην σας τα πολυλογούμε, με 24 bit μπορούμε να αντιστοιχίσουμε σε δυαδικό σύστημα 16.777.216 διαφορετικές αποχρώσεις και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο τα συστήματα επεξεργασίας εικόνας που χρησιμοποιούν τέτοια παλέτα ονομάζονται συστήματα 24-bit. Εύλογη απορία: γιατί χρειαζόμαστε τόσα χρώματα; Μήπως έχουμε γίνει άπληστοι και υπερβολικοί; Για πείτε μου, σας ενδιαφέρει να διαλέξετε ανάμεσα από 15.000 αποχρώσεις πράσινου και όχι ανάμεσα από 15; Και τέλος πάντων, ποιος είναι εκείνος που μπορεί να ξεχωρίσει και να χρησιμοποιήσει με ακρίβεια τόσες πολλές αποχρώσεις - διαβαθμίσεις του ίδιου χρώματος; Η απάντηση βρίσκεται μέσα σε ένα απλό παράδειγμα. Κατ' αρχήν θα πρέπει να τονίσουμε ότι η ιδέα της δημιουργίας μιας παλέτας τόσων χρωμάτων δεν είναι νέα "μόδα". Υπήρχε ως σκέψη εδώ και πολλά χρόνια και έγιναν πολλές προσπάθειες μέχρι να γίνει τελικά πραγματικότητα. Βασικός στόχος ήταν καταρχάς το σύστημα να είναι απλό στους υπολογισμούς του. Πράγματι, σε ένα 24-bit workstation, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δώσετε τα δεδομένα με τη σειρά. Αυτό είναι πραγματικά πολύ απλό, αν συγκριθεί με τον τρόπο με τον οποίο η Amiga χειρίζεται την εικόνα σε HAM mode. Ωστόσο, θα πρέπει να πούμε ότι η παλέτα των 16.777.216 χρωμάτων μάλλον φαίνεται ότι δεν έχει πρακτική χρησιμότητα. Ακόμη και ένα monitor πολύ υψηλής ευκρίνειας δεν μπορεί να απεικονίσει περισσότερα από 64-65.000 pixels το πολύ. Εάν κάθε pixel μπορούσε να απεικονίσει ένα διαφορετικό χρώμα, τότε συμπεραίνουμε ότι χρειαζόμαστε το πολύ 65.000 χρώματα. Τα υπόλοιπα πού χρειάζονται; Σίγουρα δεν χρειάζονται για την τηλεόραση και το video, όπου η ευκρίνεια πέφτει ακόμη περισσότερο. Ακόμη και ειδικοί σε αυτά τα συστήματα παραδέχονται ότι, εάν ψηφιοποιήσετε μια εικόνα ενός τοπίου στην εξοχή, δεν χρειάζεται για να έχετε ακρίβεια στη απεικόνιση περισσότερα από 200.000 χρώματα (18-bit). Αν υποθέσουμε όμως ότι χρειάζεται να απεικονίσετε με όλες του τις αποχρώσεις ένα ανθρώπινο πρόσωπο, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Εδώ απαιτείται ένας μεγάλος αριθμός αποχρώσεων από ελάχιστα χρώματα, τα οποία μάλιστα μοιάζουν μεταξύ τους. Αν σκεφτούμε ότι, για να απεικονίσουμε όλες τις αποχρώσεις ενός χρώματος σαν μια κλίμακα του γκρι, χρειαζόμαστε οκτώ bits (ανάμεσα στο 0% και στο 100%), τότε πολλαπλασιάζοντας το οκτώ με τα τρία βασικά χρώματα έχουμε τα 24-bits.

AMIGA KAI 24-BIT

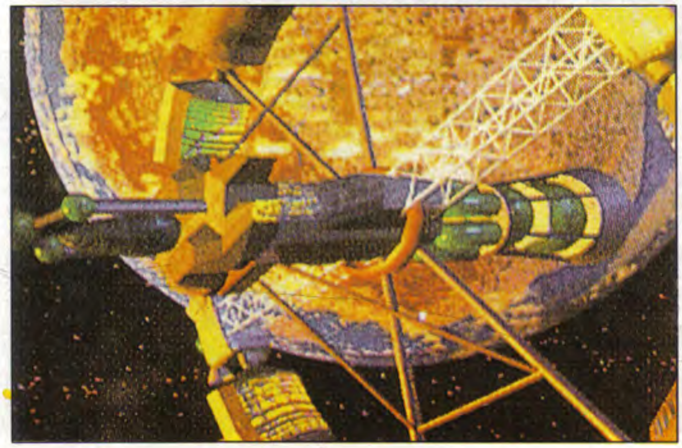
Γιατί σας τα λέμε όλα αυτά; Μα, για να σας γνωρίσουμε τη νέα κατηγορία software και hardware που έρχεται για την Amiga. Δυστυχώς, η Amiga με το δικό της hardware δείχνει να μένει λίγο πίσω στον αγώνα των 24-bit, με τα PCs και τον Apple Macintosh να χρησιμοποιούνται ήδη ως σταθμοί επεξεργασίας εικόνας υψηλής ευκρίνειας με τη βοήθεια πρόσθετων καρτών γραφικών. Ομως ποτέ δεν είναι αργά για ένα φιλικό υπολογιστή με τόσες δυνατότητες. Ετσι πολλές από τις ήδη γνωστές μας εταιρίες βάζουν το μηχάνημα στο παιχνίδι των εκατομμυρίων χρωμάτων, τροποποιώντας

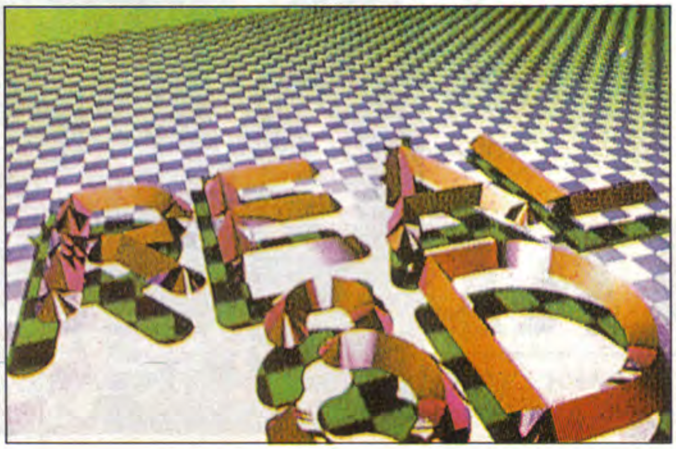
τα ήδη υπάρχοντα προγράμματά τους ή κυκλοφορώντας νέα. Τα περισσότερα από αυτά δεν προσφέρουν απλά μια νέα εξελιγμένη παλέτα χρωμάτων, αλλά αναλαμβάνουν να βοηθήσουν το χρήστη να χειριστεί το πλήθος των αποχρώσεων με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Οπως καταλαβαίνετε, το να δημιουργήσετε μια εικόνα με 65.000 χρώματα μόνοι σας είναι μάλλον ακατόρθωτο. Ωστόσο, ένα καλό πρόγραμμα ray tracing ή rendering θα υπολογίσει μόνο του τις φωτοσκιάσεις των αντικειμένων, ανάλογα με τη γωνία του "φωτός" που πέφτει στο σχεδιασμένο μας αντικείμενο, γλιτώνοντάς σας από τον πονοκέφαλο και επιτυγχάνοντας για σας το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Φυσικά, για να γίνουν όλα αυτά, δεν χρειάζεται μόνο software. Είναι απαραίτητο και το hardware. Ενας από τους καλύτερους συνδυασμούς που υπάρχουν αυτή τη στιγμή για την Amiga είναι η κάρτα Harlequin, με την οποία μπορείτε να δημιουργήσετε και να επεξεργαστείτε εικόνες - αρχεία των 24-bit. Στην πραγματικότητα η Harlequin είναι κάρτα των 32-bit! Μην σας πιάνει πανικός όμως, μια και αυτό δεν σημαίνει ακόμη περισσότερα χρώματα. Απλά τα επιπλέον bits χρησιμοποιούνται για να κρατούνται ειδικές πληροφορίες που έχουν σχέση με την απεικόνιση, όπως π.χ. το masking. Η κάρτα θα διατίθεται σύντομα σε εκδόσεις που θα συνεργάζονται με τα τηλεοπτικά σήματα PAL και NTSC και θα μπορεί να συνδεθεί με συσκευές genlock, μια και εκμεταλλεύεται πλήρως το interlace mode της Amiga. Βέβαια, θα πρέπει να υπολογίσετε ότι μια τέτοια κάρτα δεν παράγει αρχειάκια των 10 KB. Μια εικόνα των 16 εκατομμυρίων χρωμάτων από το Harlequin έχει μέγεθος περίπου 1 MB (μη συμπιεσμένη μορφή), οπότε ένας σκληρός δίσκος φαίνεται μάλλον ως επιτακτική ανάγκη. Επίσης καλό θα ήταν να υπολογίζετε στις μελλοντικές σας αγορές κάποια κάρτα - επιταχυντή με μνήμη των 32-bit. Ολα αυτά βέβαια δείχνουν ότι το Harlequin δεν ενδείκνυται για τον ερασιτέχνη, μια και το συνολικό κόστος είναι αρκετά υψηλό. Ωστόσο υπόσχεται να φέρει την Amiga και το χρήστη της σε ένα διαφορετικό χώρο. Ομως δεν είναι μόνο το hardware. Το software επίσης εξελίσσεται, ακολουθώντας τα νέα standards. Αν αποκτήσετε κάποια κάρτα True Color (έτσι λέγονται οι κάρτες 24-bit), τότε μπορείτε να την αξιοποιήσετε χρησιμοποιώντας όχι μόνο το δικό της software αλλά και μια σειρά από άλλα προγράμματα. Επίσης μπορείτε με τη βοήθειά τους να επεξεργαστείτε εικόνες ήδη ψηφιοποιημένες. Μην νομίζετε ότι μιλάμε για νέους τίτλους. Τα περισσότερα από αυτά τα πακέτα τα ξέρουμε ήδη και απλά ξανακυκλοφορούν σε νέα μορφή, για να χρησιμοποιήσουν τις επιπλέον δυνατότητες. Ετσι έχουμε τα Deluxe Paint 24, Photon Paint 24 και Digi Paint 24, ενώ μαζί τους κυκλοφορούν τα Sculpt-Animate 4D, Turbo Silver και Real 3D Professional. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι τα προγράμματα αυτά έχει προβλεφθεί να δέχονται και εικόνες άλλου format. Ετσι μπορείτε να φορτώσετε μια εικόνα IFF, ανεξάρτητα από



Η εικόνα αυτή δημιουργήθηκε από ένα πρόγραμμα ray-tracing με κάρτα 24-bit True Color. Παρατηρήστε την 'κρυστάλλινη' διαύγεια της σφαίρας. Εικόνα να την πιείς στο ποτήρι!





Εικόνες demo του Real 3D. Μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις. Πόσο μάλλον μια εικόνα με μερικές χιλιάδες χρώματα on-screen...



Το μενού ενός πακέτου επεξεργασίας εικόνας 24-bit στην Amiga. Δεσπόζουν οι εντολές ελέγχου των χρωμάτων. Μπορείτε ωστόσο να χειριστείτε εικόνες και σε HAM mode.

τα χρώματα που χρησιμοποιεί και να τη μετατρέψετε, αν θέλετε, στο 24-bit RGB format. Επίσης ειδικά utilities αναλαμβάνουν να "αναγνωρίσουν" και να μετατρέψουν τις αντίστοιχες εικόνες - αρχεία από τον Macintosh ή τα PCs. Και κάτι ακόμη για τους φανατικούς (ή επαγγελματίες) του DTP: οποιαδήποτε εικόνα μπορεί μέσω της εντολής Separate να διαχωριστεί στα τέσσερα βασικά της χρώματα για να ενσωματωθεί σε προγράμματα DTP ή να αναπαραχθεί. Ολα αυτά βέβαια οδηγούν στο συμπέρασμα ότι στο software της Amiga προστίθεται ένας νέος ξεχωριστός τομέας, εκείνος των προγραμμάτων 24-bit γραφικών, γεμάτη με προγράμματα τελευταίας γενιάς που προβλέπεται να μας απασχολήσουν πολύ περισσότερο στο άμεσο μέλλον.

ΑΝΑΜΕΙΝΑΤΕ ΣΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΣΑΣ

Νιώθετε χαρούμενοι έπειτα από όλα αυτά; Ναι; Κακώς! Πρέπει να μάθετε να είστε περισσότερο απαιτητικοί. Εξάλλου ακόμη βρισκόμαστε μόνο στην αρχή. Είναι γεγονός ότι τα προγράμματα που θα δημιουργούνται με σκοπό τη χρήση εκατομμυρίων χρωμάτων και οι ανάλογες κάρτες που θα σας επιτρέπουν να δημιουργήσετε ένα μικρό στούντιο θα πληθαίνουν συνεχώς. Ομως αυτό δεν αρκεί. Μια εικόνα δεν χρησιμοποιείται όπως είναι, αλλά σε συνεργασία με άλλα προγράμματα για τη δημιουργία οπτικών εφέ ή και animation. Το επόμενο βήμα λοιπόν θα είναι η κυκλοφορία καρτών ή ολοκληρωμένων συστημάτων, τα οποία θα σας επιτρέπουν να συνδέσετε την Amiga σας κατευθείαν σε κάποια πηγή εικόνας και να "παγώσετε" εικόνες, με σκοπό να τις επεξεργαστείτε με διάφορους τρόπους κατόπιν. Ηδη στην κατεύθυνση αυτή κινείται το επαναστατικό Video Toaster, το οποίο επιτρέπει τη δημιουργία ενός πλήθους οπτικών εφέ, από αυτά που συνηθίζουμε να βλέπουμε σε τηλεοπτικές παραγωγές. Πάνω που είχαμε αρχίσει να βαριόμαστε τον υπολογιστή μας...

Δείγμα δουλειάς του Harlequin. Διαλέγετε και παίρνετε.









ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Για χρόνια, γονείς και δάσκαλοι υποστηρίζουν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ακατάλληλα για τα παιδιά και ότι τα φθείρουν ψυχικά και σωματικά. Τα ίδια τα παιδιά έχουν βέβαια μια άλλη άποψη. Ποιος έχει δίκιο;

● του Θ. Δεβελέγκα

Στο άρθρο αυτό θα παρουσιάσουμε και τις δύο απόψεις προσπαθώντας να σας ενημερώσουμε, μέσα από πραγματικά περιστατικά που μοιάζουν να έχουν ξεφύγει από κάποιο φανταστικό κόσμο. Εσείς θα κρίνετε το κατά πόσο αξίζει να τροφοδοτείτε τα ηλεκτρονικά με ολοένα και περισσότερα κέρματα ή να περνάτε μπροστά στον υπολογιστή σας ατέλειωτες ώρες σφυροκοπώντας εχθρικά διαστημόπλοια.

ΜΙΑ ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ ARCADES...

Τρεις ανήλικοι φίλοι από τη Γαλλία αποφάσισαν να αυτοκτονήσουν, καθώς είχαν εθιστεί σε κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι που τους απομυζούσε όλα τα χρήματα... Ενας νεαρός Δανός βρίσκεται σε ψυχιατρική κλινική, νομίζοντας ότι είναι ηλεκτρονικός υπολογιστής... Επειτα από κάποιο παιχνίδι Dungeons and Dragons, ένας δεκαεξάχρονος Αμερικανός δολοφόνησε τον επτάχρονο φίλο του, κατόπιν εντολής κάποιου "πνεύματος"... Είκοσι εκατομμύρια δολάρια ξοδεύονται καθημερινά σε παγκόσμια κλίμακα, τροφοδοτώντας συσκευές ηλεκτρονικών παιχνιδιών...

Οχι, δεν πρόκειται για σενάριο κακόγουστης βιντεοταινίας. Πρόκειται για την πραγματικότητα της σημερινής υπερ-καταναλωτικής μας κοινωνίας. Μια πραγματικότητα που επιβάλλει σε όλους μας μια αποκλειστικά εξ απόστασης επαφή με τους υπόλοιπους ανθρώπους. Σίγουρα, πολλά πράγματα διευκολύνονται με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τις τηλεπικοινωνίες και τα υπόλοιπα ηλεκτρονικά μέσα. Δεν παύουμε, όμως, να είμαστε πλέον δέσμιοι των καλωδίων αντί κύριοί τους.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΕΘΙΣΜΟΣ

Ο φυσιολογικός χρήστης/παίκτης χρησιμοποιεί το νεοαποκτηθέν του μηχάνημα/ασχολία κατά μέσο όρο δεκαπέντε ώρες την εβδομάδα για τους πρώτους τρεις μήνες αυτής της νέας του απασχόλησης, ενώ παράλληλα εκτοπίζονται σε μεγάλο βαθμό οι λεγόμενες "κοινωνικές ενασχολήσεις".

Στη συνέχεια, οι ώρες πέφτουν στις έξι με οκτώ την εβδομάδα και έπειτα από ένα χρόνο το ένα τρίτο αυτών που μανιωδώς ασχολούνταν με τα arcades και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές ως παιχνίδια, απλά βρίσκει μια νέα ενασχόληση.

Ο όρος "ηλεκτρονικός εθισμός" μπορεί να χαρακτηρίσει εκείνο το άτομο που ασχολείται σε τέτο[illegible] βαθμό και με τέτοια ένταση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το arcade, ώστε η ζωή του στο σύνολό της αρχίζει να υποφέρει από αυτή του την ασχολία. Ο εθισμός αυτός πολλές φορές ξεκινά με επαναλαμβανόμενα σκασιαρχεία από τα μαθήματα και ο ασθενής - διότι περί ασθενούς πρόκειται πλέον - συχνά κάνει οικονομία στα έξοδά του για φαγητό, προσπαθώντας έτσι να παίξει περισσότερες φορές ή να αγοράσει περισσότερα παιχνίδια. Το επόμενο στάδιο χαρακτηρίζει τον εθισμένο παίκτη ως "εγκληματία". Αυτό το χαρακτηρισμό φέρει εκείνος που έκλεψε χρήματα με μοναδικό σκοπό να τροφοδοτήσει το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ενα 10% όλων των χρηστών ανήκουν στην κατηγορία αυτή. Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση ενός δωδεκάχρονου αγοριού που απέκτησε τη συνήθεια να πουλάει τα κουζινικά της οικογενείας του για να βρει περισσότερα χρήματα.

Η κατηγορία των "εγκληματιών" παικτών σε όλο τον κόσμο αρχίζει να παίζει arcades σε πολύ μικρότερη ηλικία από τους υπόλοιπους, περιστασιακούς παίκτες. Παράλληλα, η διάρκεια της ενασχόλησής τους αυξάνεται, καθώς ο χρόνος περνά και σιγά σιγά δημιουργείται ένας στεγανός κύκλος μέσα στον οποίο τα εξωτερικά γεγονότα δεν έχουν καμία επιρροή. Πρόκειται για το στάδιο της αποξένωσης, σε ατομικό επίπεδο ή σε επίπεδο μιας ολιγομελούς ομάδας με δικούς της κανόνες, διάλεκτο και ιεραρχία. Εδώ, οι καλύτεροι παίκτες θεοποιούνται, το arcade παίρνει τη μορφή του στόχου που πρέπει - με κάθε θυσία - να αποκτηθεί, μέχρι τελικής πτώσης. Πρόκειται για μια παντελώς αρρωστημένη κατάσταση, η αποτοξίνωση από την οποία απαιτεί χρόνο και έντονη προσπάθεια. Μερικές τέτοιες περιπτώσεις ακολουθούν.

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

Πέντε νεαροί Αγγλοι ηλικίας δεκαεπτά και δεκαοκτώ ετών απέκτησαν τη συνήθεια να ξοδεύουν εκατοντάδες λίρες την εβδομάδα σε arcades, ενώ οι οικογένειές τους δεν ήταν από εύπορη τάξη. Αναγκάστηκαν να δανείζονται μεγάλα ποσά, που σιγά σιγά συσσωρεύθηκαν και ήταν αδύνατο να επιστρέψουν. Σε μια δραματική στιγμή αποφάσισαν ότι η μόνη λύση ήταν να αυτοκτονήσουν ομαδικά. Χρησιμοποίησαν μεγάλη δόση κάποιων φαρμάκων, που ευτυχώς δε στάθηκε ικανή να τους θανατώσει. Αντίθετα, όμως, ένα περιστατικό από τις ΗΠΑ θεωρείται πολύ πιο ανησυχητικό. Μια παρέα παιδιών έπαιζε μανιωδώς μια έκδοση του Dungeons and Dragons στον υπολογιστή τους. Απασχολούνταν μέχρι και δέκα ώρες καθημερινά, αποκλεισμένοι σε ένα φανταστικό κόσμο δράκων, βαρβάρων και μάγων.

Ο μεγαλύτερος της παρέας ερμήνευσε κατά γράμμα μια από τις εντολές του υπολογιστή του: έπρεπε να σκοτώσει τον κακό συμπαίκτη του. Αδυνατώντας να διακρίνει ανάμεσα σε πραγματικότητα και φαντασία, δολοφόνησε τον επτάχρονο φίλο του.

Θα τελειώσουμε αυτή τη σύντομη παρουσίαση ατυχών περιστατικών με κάτι που συνέβη το 1989 στη Δανία. Ενας δεκαοκτάχρονος Δανός μεταφέρθηκε εσπευσμένα σε ένα νοσοκομείο της Κοπεγχάγης, υποφέροντας από κάτι που χαρακτηρίστηκε ως "μανία ηλεκτρονικής εγκεφαλικής κατάστασης". Ο νεαρός αυτός συνήθιζε από δέκα ετών να παίζει μανιωδώς παιχνίδια, δώδεκα έως δεκάξι ώρες καθημερινά. Τα παιχνίδια αντικατέστησαν τους φίλους και την οικογένειά του και έλεγχαν τη ζωή του παντελώς. Τελικά έφτα-

σε στο σημείο να μην μπορεί πλέον να επικοινωνήσει με ανθρώπινα όντα, αλλά να πιστεύει πως ο ίδιος είναι ηλεκτρονικός υπολογιστής.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΙΓΟΥΡΙΑ

Τις περισσότερες φορές δεν πρόκειται να συναντήσουμε τέτοια ακραία γεγονότα. Ομως, ο καθένας μας πιθανόν να γνωρίζει τουλάχιστον μια περίπτωση ελαφράς μορφής εθισμού, όπως π.χ. του νεαρού, που "κολλημένος" - θαρρείς - στην οθόνη του υπολογιστή του αναζητά σιγουριά και βρίσκει κατανόηση μέσα σε έναν ηλεκτρονικό κόσμο. Τελικά, ο εθισμένος στα arcades είναι πιθανότερο ένας εσωστρεφής έφηβος, παρά ένας μελλοντικός ψυχωτικός εγκληματίας. Αντίθετα, έχει παρατηρηθεί πως τα νεαρά άτομα που "ξεδίνουν" που και που σε ένα arcade ανατινάζοντας εξωγήινα διαστημόπλοια, έχουν πολύ μικρότερη ροπή προς την εγκληματικότητα από παιδιά που καθημερινά παρακολουθούν σαπουνόπερες και ταινίες βίας στην τηλεόραση.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΚΟ

Ερευνες στην Αγγλία και τις ΗΠΑ δείχνουν ότι βίαιες καταστάσεις σε παιχνίδια υπολογιστών και σε arcades ασκούν άμεση επίδραση στη συμπεριφορά του παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και αμέσως μετά. Μάλιστα, η συμπεριφορά των κοριτσιών γίνεται ασυνήθιστα βίαιη. Παράλληλα, παρακολουθώντας απλώς κάποιον άλλο να παίζει βίαια παιχνίδια έχει το ίδιο αποτέλεσμα με το να τα παίζουμε οι ίδιοι. Συνεχίζοντας, οι ίδιες έρευνες δείχνουν ότι ο κυριότερος λόγος που οι νέοι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η έξαψη της στιγμής, όταν δηλαδή η αδρεναλίνη πλημμυρίζει τις φλέβες του εγκεφάλου τους. Δευτερεύοντες λόγοι είναι η προσωπική ευχαρίστηση για την επίτευξη ενός κατορθώματος, καθώς και η επίδειξη των ικανοτήτων τους σε φίλους.

Οι μανιακοί των arcades έχουν χαμηλότερους βαθμούς στο σχολείο από τους μη-παίκτες. Αντίθετα από τους αλκοολικούς και τους ναρκομανείς, οι μανιακοί παίκτες παιχνιδιών δεν έχουν την αίσθηση της κατάστασης στην οποία βρίσκονται.

Στην πραγματικότητα, το 70% αρνείται με επιμονή κάτι τέτοιο. Αδυνατούν να δουν κάποια σχέση της συνήθειάς τους με κοινά συμπτώματα του εθισμού: κλοπή, κόψιμο της όρεξης, αύξηση των χρεών, αποξένωση από τους φίλους και την οικογένεια.

ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΛΟ

Τα παιχνίδια βελτιώνουν το συγχρονισμό ματιού / χεριού, το χρόνο αντίδρασης και άλλες ικανότητες στα άτομα άνω των εξήντα, που αναρρώνουν από κάποια ασθένεια. Βοηθούν, επίσης, τα άτομα αυτά να βελτιώσουν την οδική τους συμπεριφορά με το αυτοκίνητο, καθώς και να ελαχιστοποιήσουν τα ατυχήματα στο σπίτι.

Σε ορισμένες θεραπείες, είναι απαραίτητα για να σταματούν την τάση για εμετό. Ετσι, έχουν επιτυχώς χρησιμοποιηθεί σε ασθενείς που πάσχουν από καρκίνο, βοηθώντας τους να συγκεντρωθούν και να αποσπάσουν την προσοχή τους από τα δυσάρεστα επακόλουθα μιας χημειοθεραπείας.

Ερευνες δείχνουν ότι οι παίκτες arcades διαθέτουν περισσότερη αυτοπεποίθηση από τους μη-παίκτες και δεν λυγίζουν σε δύσκολες περιστάσεις.

ΕΙΣΤΕ ΕΘΙΣΜΕΝΟΙ;

Ενα μικρό ερωτηματολόγιο θα το αποκαλύψει. Αν απαντήσετε "ΝΑΙ" σε περισσότερες από εννέα ερωτήσεις, τότε ίσως να έχετε κάποιο πρόβλημα εθισμού. Είτε αυτό συμβαίνει είτε όχι, να έχετε πάντα υπόψη σας το αρχαίο ρητό "ΠΑΝ ΜΕΤΡΟΝ ΑΡΙΣΤΟΝ".

- **Παίζετε arcades ή παιχνίδια στον υπολογιστή σας καθημερινά;**
- **Παίζετε περισσότερο από τέσσερις ώρες τη φορά;**
- **Παίζετε περισσότερο από δεκαπέντε ώρες την εβδομάδα;**
- **Παίζετε περισσότερο από τριάντα ώρες το μήνα;**
- **Ξοδεύετε όλο σας το χαρτζιλίκι στα ηλεκτρονικά;**
- **Εχετε κλέψει ποτέ χρήματα για να παίξετε ηλεκτρονικά;**
- **Εχετε ποτέ παίξει arcades με χρήματα που σας έδωσαν για φαγητό;**
- **Κάνετε συχνά σκασιαρχείο για να παίξετε arcades;**
- **Εχετε χρέη, αλλά συνεχίζετε να παίζετε ηλεκτρονικά;**
- **Είναι τα arcades η μόνη σας απασχόληση;**
- **Μήπως όλη η παρέα σας παίζει ηλεκτρονικά;**
- **Νιώθετε στεναχωρημένος/θυμωμένος, αν δεν κάνετε hi-score;**



ATARI ST - AMIGA - ARCHIMEDES

ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ

Οχι, μη βιαστείτε να μας κατηγορήσετε, σίγουρα δεν πρόκειται για hardware τεστ. Και γνώσεις έχετε πια, και κρίση, και πείρα, ώστε να μην έχετε ανάγκη τεστ για να κρίνετε τους μαυροτσιπάτους συντρόφους μας εδώ και τόσα χρόνια. Ομως, αξίζει να κάνουμε μια ενδιαφέρουσα έρευνα, κάτι παρόμοιο με εκείνο που κάνουν στα αυτοκίνητα "έπειτα από πολλές εκατοντάδες χιλιόμετρα". Τι γίνεται ύστερα από τόσα χρόνια; Μήπως άλλαξαν τα πράγματα; Θα παίρνατε τον ίδιο υπολογιστή που διαλέξατε τότε; Και τέλος, ποια είναι τα νέα πλεονεκτήματα (και μειονεκτήματα) που έχει αποκτήσει καθένας από τους τρεις γνωστούς μας με την πάροδο του χρόνου; Δύσκολη αποστολή αυτό το άρθρο, αλλά όχι ακατόρθωτη...

● του Γ. Κυπαρίσση

Κοντεύει πια μισή δεκαετία από τότε που τεστάραμε τον ST και την Amiga για πρώτη φορά. Ο Archimedes μπήκε στην παρέα ως home πολύ αργότερα, αλλά δεν παύει να συμπεριλαμβάνεται στην τριάδα των κυριότερων και περισσότερο επιτυχημένων υπολογιστών για προσωπική χρήση.

Ετσι, το δίλημμα συνεχίζει να υπάρχει και μάλιστα τώρα έχει γίνει ακόμη εντονότερο: έχει γίνει μάλλον... τρίλημμα. Ποιον από τους τρεις; Συνεχίζει να σας απασχολεί, παρόλο που ξέρετε καλά, πολύ καλά, τις διαφορές του καθενός στο hardware. Ομως, είναι σίγουρο ότι δεν πρέπει πια να τους κοιτάμε έτσι τους υπολογιστές. Είμαστε υποχρεωμένοι, αν θέλουμε να είμαστε αντικειμενικοί, να αλλάξουμε μυαλά. Τι εννοούμε;

Μέχρι τώρα, πέντε χρόνια θεωρούνταν για ένα μοντέλο υπολογιστή πολλά, πάρα πολλά. Οταν αναλογιστούμε το ρυθμό εξέλιξης του hardware στα χρόνια από 1982-1986 (σχεδόν ένα νέο μοντέλο ανά τετράμηνο) καταλαβαίνουμε ότι κάτι άλλαξε. Η αγορά δείχνει πολύ "συντηρητική" και απρόθυμη να ανανεώσει το hardware που κυκλοφορεί, αφήνοντας αντίθετα το software να αναπτύσσεται συνεχώς. Αυτό είναι και καλό και κακό. Από τη μια πλευρά αρχίζουμε να δυσανασχετούμε, χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή που σχεδιάστηκε πριν από κάμποσα χρόνια, ξέροντας ότι κάθε χρόνο το hardware εξελίσσεται θεαματικά.

Από την άλλη όμως, οι αγοραστές δείχνουν να έχουν ωριμάσει. Δεν δείχνουν να θέλουν να αγοράσουν ένα μηχάνημα, το οποίο θα υποστηρίζεται από λίγες και αμφιβόλου ποιότητας εφαρμογές.

Ετσι, παραμένουν πιστοί σε hardware το οποίο αφενός δεν τους περιορίζει (ένας 68000 είναι ικανός να τα καταφέρει και σε δύσκολες εφαρμο-



γές, όπως το ray tracing, το CAD ή το Desktop Publishing - για τον ARM βέβαια δεν τίθεται καν θέμα) και αφετέρου τους προσφέρει πληθώρα προγραμμάτων για οποιαδήποτε χρήση με μικρό κόστος. Προτιμούν να προωθήσουν την εξέλιξη του υπάρχοντος σύστηματος με περιφερειακά και ίσως συνεπεξεργαστές, χωρίς ωστόσο να θυσιάζουν τη συμβατότητα. Ετσι λοιπόν, εν έτει 1991, κανείς δεν παραπονιέται ιδιαίτερα, γιατί ο STE μοιάζει τόσο πολύ με τον ST. Το ερώτημα δεν είναι τι έχει κανείς, αλλά τι μπορεί να κάνει.

Οπως καταλαβαίνετε, το συγκριτικό τεστ του καλοκαιριού του 1991 θα έχει διαφορετικό προσανατολισμό από εκείνον του τεστ του καλοκαιριού του 1988. Τα μηχανήματα θα συγκριθούν σύμφωνα με το σύνολο των δυνατοτήτων τους και των εφαρμογών που μπορούν να καλύψουν. Θα πρέπει να πούμε ότι θα χαρούμε να συζητήσουμε τις απόψεις σας μέσα από τη στήλη της αλληλογραφίας, αλλά προσοχή: θα πρέπει να είναι τεκμηριωμένες και όχι απλά συνθήματα των Αταράδων εναντίον των Αμιγκάδων και των "Ακορνάδων" (νέος όρος της ελληνικής γλώσσας, η οποία - όπως πάμε - κάποια στιγμή θα μας φέρει τα σύμφωνά της στο κεφάλι). Ξεκινάμε με τον Atari ST, σεβόμενοι την ηλικία του.



ATARI ST, Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΥΝΤΡΟΦΟΣ

Γκρίζος και εκκεντρικός στο στιλ, κυκλοφορεί με λοξά τα function keys. Κατάγεται από "τζάκι": η μαμά του είχε μεγάλο όνομα και εξίσου ένδοξη καριέρα. Ο ST έδειξε από την αρχή ότι δεν θα ακολουθήσει την παροιμία "από ρόδο βγαίνει αγκάθι". Προτίμησε να μείνει κι αυτός ρόδο. Εν έτει 1985 διάλεξε για την γκαρνταρόμπα του ό,τι καλύτερο κυκλοφορούσε εκείνη την εποχή: τον 68000 και κούρδισε το ρολόι του στα 8 MHz. Μαζί του πήρε και μερικά ακόμη βοηθητικά τσιπ που βάζουν σε τάξη τη μνήμη του. Χρώματα; 4.096 και από αυτά χρησιμοποιεί από 2 μέχρι 16 κάθε φορά. Το drive του χωρά 726 KB. Δεν έχει κανένα πρόβλημα συνεννόησης με το 90% των περιφερειακών που μπορεί κανείς να βρει για έναν υπολογιστή, λόγω των ports του: σειριακή θύρα, παράλληλη, 2-4 joysticks, cartridge port, δεύτερο drive, δυο monitors, τηλεόραση, στερεοφωνικό ηχητικό σήμα, midi in/out, DMA port. Με τα προσόντα του αυτά φυσικό ήταν να γίνει περιζήτητος "γόης": ακόμη και ο αριστοκράτης Macintosh ταράχτηκε, καθότι το Αμερικανάκι τα είχε όλα και ήταν και πιο προσιτό. Εξι χρόνια αργότερα, παραμένει το Νο 1 ένα σε πωλήσεις και είναι βραβευμένος δυο φορές ως ο Υπολογιστής της Χρονιάς.



Γκρίζος και εκκεντρικός στο στιλ, κυκλοφορεί με λοξά τα function keys. Κατάγεται από "τζάκι": η μαμά του είχε μεγάλο όνομα και εξίσου ένδοξη καριέρα. Ο ST έδειξε από την αρχή ότι δεν θα ακολουθήσει την παροιμία "από ρόδο βγαίνει αγκάθι". Προτίμησε να μείνει κι αυτός ρόδο.

Την εξαδέλφη του Amiga ελαφρώς τη συνομπάρει. Δεν τη θεωρεί σοβαρή, αλλά μάλλον φανταχτερή και της χαμογελά ειρωνικά, όταν την προσπερνά σε υπολογιστική ταχύτητα. Στα μαθηματικά και τα filled polygons τη σκίζει, κι όσο για τον blitter ...μμμμ, τι μας λες! Κι αυτός έχει πια. Για το κόμπλεξ... κακοφωνίας που πήγε να του δημιουργηθεί, πήρε την εκδίκησή του. Απέκτησε κι αυτός stereo sound ποιότητας και μπορεί να κυκλοφορεί στην κοινωνία με το μέτωπο ψηλά, ξεσηκώνοντας χειροκροτήματα όπου περνά, λόγω του επιθέτου του. Οσο για τις σχέσεις του με τον Archimedes, τον αντιμετωπίζει τυπικά και με συγκατάβαση, δεν φοβάται άλλωστε από αυτόν. Τον βλέπει δυνατό, λεβέντη και έτοιμο να σαρώσει, αλλά ξέρει ότι "έχει να μάθει πολλά ο νεαρός". Το χρήστη δεν τον ρίχνεις με τη "στεγνή" υπολογιστική δύναμη. Χρειάζεται χάρη και στιλ, δηλαδή software, σκέφτεται και τακτοποιεί με χάρη τα επίτηδες στραβά function keys.

ΕΤΟΣ 1991: ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ HARDWARE

Στα 1991 ο Atari ST κρίνεται πλέον τελείως διαφορετικά. Τα γνωστότερα από τα μειονεκτήματά του δείχνουν να μην ισχύουν πια, ενώ άλλα εμφανίζονται. Η τεράστια διάδοσή του όλα αυτά τα χρόνια (πάνω από 1.500.000 χρήστες διεθνώς) και οι καλές του επιδόσεις τον έφεραν στην κορυφή της δημοσιότητας. Ο,τι δεν έκανε η Atari, το έκαναν εκατοντάδες ανεξάρτητοι κατασκευαστές σε όλο τον κόσμο, με κέντρα τη Βρετανία, Αμερική και Γερμανία. Η αφθονία των περιφερειακών και του πρόσθετου hardware που διατίθενται, οι ιδέες που έχουν μεταβληθεί σε πυρίτιο και η υποστήριξη που υπάρχει φέρνουν κυριολεκτικά ζάλη. Χωρίς αμφιβολία ο ST αυτή τη στιγμή μας θυμίζει τον Spectrum πριν από λίγα χρόνια. Τον εξερευνούν μέχρι τελευταίου pin, τον φτάνουν στα όριά του,

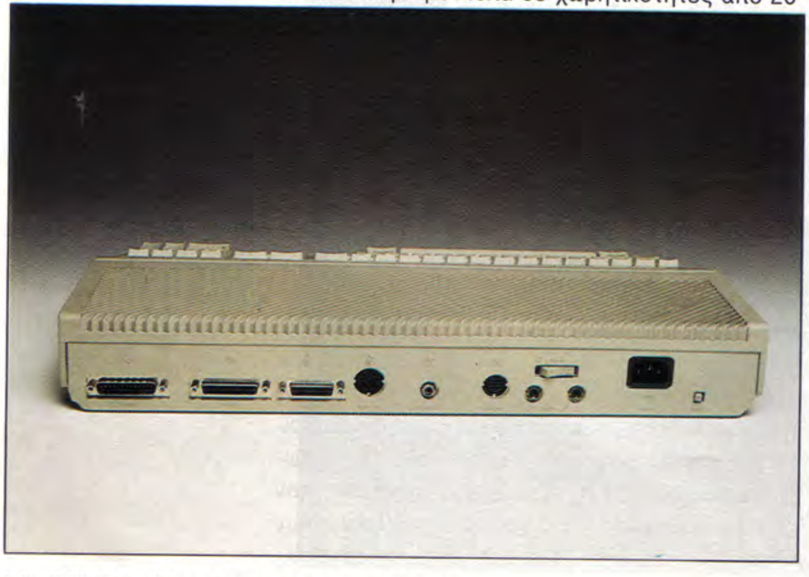
του προσθέτουν τρελές πλακέτες, τον γεμίζουν "πατέντες". Ο ST κάνει σήμερα πράγματα που δεν μπορούσαμε να διανοηθούμε ότι θα έκανε ποτέ ή που είχαν όλοι κατηγορηματικά βεβαιώσει ότι δεν θα μπορούσε να κάνει. Να μην ξεχνάμε ότι, αντίθετα με την Amiga, ο ST δεν δημιουργήθηκε με την προοπτική της επέκτασης και ως σύστημα θα χαρακτηριζόταν μάλλον "κλειστό" σε αρχιτεκτονική. Ας τα πάρουμε ένα ένα με τη σειρά.

- Πρόσθετη μνήμη. Ενα από τα μεγάλα "ταμπού": Δεν υπήρχε χώρος στην πλακέτα για επιπλέον μνήμη. Τα STE έλυσαν το πρόβλημα. Αγοράζετε "θήκες" SIMMs και τις κουμπώνετε στα αντίστοιχα "συρταράκια". Μέχρι και 4 MB μπαίνουν έτσι, επιτρέποντας με αυτό τον τρόπο να τρέξουν τρομερά "μνημοβόρα" προγράμματα. Οσο για τους παλιούς STFM, κανένα πρόβλημα. Δεν έχουν παρά να αγοράσουν κάρτες με μνήμη, οι οποίες συνδέονται με μια απλή κόλληση στην πλακέτα.

- Ρολόι. Τέσσερα - πέντε μοντέλα υπάρχουν για να διαλέξετε. Το Microdeal μπαίνει μέσα στον υπολογιστή και θέλει μια "εγχειρισούλα", ενώ το Forget-Me Clock μπαίνει στο cartridge port και... το ξεχνάτε εκεί. Αφήστε δε που οι περισσότεροι σκληροί δίσκοι έχουν ρολόι απαραιτήτως.

- Hard disk. Η πιο ακριβή αγορά για ένα χρήστη. Η Atari πρωτοτύπησε, προτιμώντας το γρηγορότερο DMA port από τη συμβατότητα. Εξι χρόνια αργότερα όλοι οι χρήστες την καταριώνται, μια και πληρώνουν μαζί με το σκληρό και το interface για μετατροπή στα γνωστά SCSI και DOS interfaces. Ετσι το κόστος ανεβαίνει πολύ. Ενώ στα PCs βρίσκει κανείς hard disk 100 MB με 100.000 δρχ., για τον Atari πρέπει να πληρώσει τα υπερδιπλάσια. Παρόλ' αυτά, όλο και περισσότεροι κάνουν το μεγάλο βήμα. Ο σκληρός δίσκος τακτοποιεί τον τεράστιο όγκο software, αποσυμφορεί τη δισκετοθήκη και το drive και είναι γρήγορος και αξιόπιστος. Δεκάδες κατασκευαστές πουλούν interfaces για να φτιάξετε ένα σκληρό δίσκο σε κιτ και έτοιμα μοντέλα σε χωρητικότητες από 20 έως 180 MB. Επίσης, κυκλοφορεί και drive με "δισκέτες" των 20 MB ή ακόμη και optical drive - Scanners. Του χεριού ή επίπεδοι, έγχρωμοι ή όχι.

Η πίσω πλευρά του Atari. Πρόκειται για τον STFM, γι' αυτό και βλέπετε τις εξόδους stereo ήχου.



- Samplers. Αντάξια πολύ ακριβότερων studio samplers, τα cartridges αυτά συνδέονται στο centronics ή cartridge port και προσφέρουν έδαφος για πειραματισμό, διασκέδαση και προσιτή λύση για μουσικούς.

- Emulators. Τι να πρωτοπούμε; Από την εποχή του Aladin και του PC-Ditto, δεν προλαβαίνουμε να μαθαίνουμε για νέα μοντέλα και νέα upgrades. Ο ST υπερέχει αναμφισβήτητα σε ποικιλία και σε "επιτυχία" από τους άλλους δυο υπολογιστές. Τα Mac emulators απαιτούν από εσάς πια μόνο μνήμη και αναλαμβάνουν να τρέξουν κατευθείαν Mac δισκέτες και να τρέξουν προγράμματα γραμμένα για το Mac II, όπως το Hypercard II. Εξομοιώνουν ήχο και τρέχουν 20% ταχύτερα από τον κανονικό Mac! Οσο για τα PC emulators, όλο αναβάλλουμε να αγοράσουμε, γιατί ανά τρίμηνο έχουμε νέο μοντέλο. Το τελευταίο Supercharger τρέχει στα 16 MHz με τον 80286, έχει 1 MB RAM, δέχεται μαθηματικό συνεπεξεργαστή, υποστηρίζει VGA και super VGA (!!!) και προσφέρει δυο slots επέκτασης! Το AT-Once μπαίνει στο εσωτερικό του ST, είναι εξίσου γρήγορο, υποστηρίζει επίσης VGA και δεν έχει βρεθεί ακόμη πρόγραμμα για να κολλήσει. Με έναν ST, σκληρό και τα παραπάνω, μπορείτε να τρέχετε Windows και ύστερα από λίγο το Quark Xpress! Δεν συζητάμε τα χρήματα που γλιτώνετε και το software που κερδίζετε...

Εκτός όμως από όλα αυτά, τον τελευταίο καιρό έχουμε δει ΤΑ τρελά πράγματα. Interface που συνδέεται στο midi port για να συνδέσετε IBM πληκτρολόγιο. Κύκλωμα, φτιαγμένο από χακεράδες, για να ανεβαίνει η ανάλυση στα 720x650. Επιταχυντές με τον 68000 στα 16 MHz, που ανεβάζουν την ταχύτητα των GEM προγραμμάτων στο διπλάσιο. Laser printers, digitizers, monitor switchbox (με ένα κουμπί περνάτε από το ένα monitor στο άλλο), ποντίκια διαφόρων ειδών, interface για σύνδεση με μετεωρολογικό δορυφόρο, interface σύνδεσης με πομπό τηλεκατευθυνόμενου αεροπλάνου για simulators "άλλο πράγμα" και πάει λέγοντας. Δεν είναι ανάγκη να σας κουράζουμε: υπάρχουν τα πάντα (και είμαστε κατηγορηματικοί σε αυτό).

ΕΤΟΣ 1991 ΣΤΟ SOFTWARE

Ο ρόλος του ST έχει αρχίσει να διαφοροποιείται. Με δεδομένη την αδυναμία του έναντι της Amiga στα χρώματα, εγκατέλειψε τον αγώνα της καθιέρωσης στην επεξεργασία εικόνας και στηρίχτηκε εκεί όπου πλεονεκτούσε. Αποτέλεσμα είναι αυτήν τη στιγμή να συμβαίνει ένα μεγάλο "μπουμ" στο εξωτερικό (δυστυχώς, η αντιπροσωπία εδώ δεν ακολουθεί με τον ίδιο ρυθμό), όσον αφορά στο ST software, σε τομείς όπως το Desktop Publishing

και το CAD, αλλά ακόμη και σε πρωτόγνωρους τομείς, όπως τα δίκτυα ή η μηχανοργάνωση... αστεροσκοπείου! Προγράμματα όπως το Calamus συναγωνίζονται τα αντίστοιχα του Mac σε επαγγελματισμό και δυνατότητες. Φυσικά, δεν θα πρέπει να μην αναφέρουμε τη σύνθεση μουσικής με ψηφιακά midi όργανα, γιατί εκεί ο ST απλά δεν έχει αντίπαλο. Πού να 'ξερε η Atari πόσο μεγάλο ατού θα ήταν εκείνες οι δυο midi υποδοχές. ST χρησιμοποιούνται πια σε κάθε studio στον κόσμο, ενώ κάθε αστέρι της ποπ, από τους Pet Shop Boys μέχρι την Madonna και την Sade, έχει δηλώσει ότι δούλεψε με αυτόν τουλάχιστον μια φορά. Το software είναι πλούσιο και το πιο ποιοτικό που υπάρχει σε υπολογιστή. Επίσης, ποιοτικό όμως είναι και το software σε άλλους τομείς. Γενικά, θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι ο ST καθιερώθηκε πια ως εργαλείο δουλειάς. Είναι ευκολόχρηστος και με χιλιάδες σοβαρές εφαρμογές. Είναι ιδανικός για επεξεργασία κειμένου, spreadsheets, databases, γλώσσες προγραμματισμού, ακόμη και στη χώρα μας, λόγω ελληνικού σετ χαρακτήρων. Αλλωστε το ποιοτικό, ξεκούραστο μονόχρωμο monitor ενισχύει ακόμη περισσότερο την κατεύθυνση αυτή.

AMIGA 500
Η ΞΕΜΥΑΛΙΣΤΡΑ

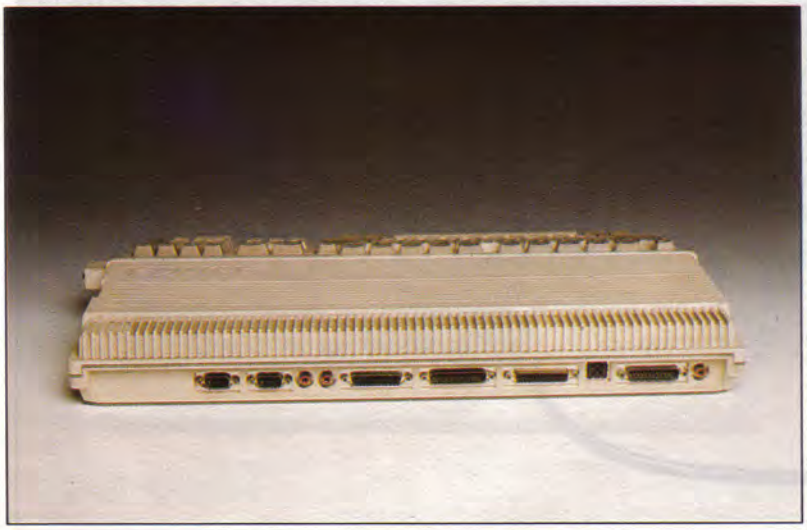
Οταν χτυπάει το ποντικάκι της επί της οδού Στουρνάρη, γίνεται χαμός. Τα πλήθη συνωστίζονται και της σφυρίζουν. Εκείνη τους πετάει ένα εκθαμβωτκό χαμόγελο με 4.096 χρώματα, γυρνάει και χάνεται γελώντας στερεοφωνικά. Είναι υπέροχη και δυστυχώς το ξέρει. Το έχει πάρει πια επάνω της, μια και όλοι ασχολούνται με αυτήν. Αν βάλει το blitter να δουλέψει για χάρη της, τότε οι users χάνουν τη μιλιά τους και αν αρχίσει να πετάει multitasking παράθυρα, τότε ξέρει ότι θα... αναστενάξουν καρδιές. Βραβευμένη και αυτή δυο φορές ως ο Καλύτερος Υπολογιστής της Χρονιάς, πιστεύει ότι θα ξαναβραβευθεί, στηρίζοντας τις προοπτικές της στους περίπου 1.200.000 χρήστες της, οι οποίοι θα την αποθεώσουν. Ο ST; Σιγά! Αν και είναι νεότερή του μόλις ένα χρόνο, νιώθει "άλλη γενιά". Την κοροϊδεύει που τρέχει στα 7,14 MHz. Πού να ξέρει ότι η ίδια το επέλεξε για να είναι συμβατή με τη συχνότητα συγχρονισμού του τηλεοπτικού σήματος NTSC... Ως αποτέλεσμα την έχουν σε όλα τα τηλεοπτικά στούντιο. Οποτε το θέλει, μεταμορφώνεται. Γίνεται A3000, A2000, A1500, A500, A1000 και ατενίζει με αισιοδοξία το μέλλον, το θεωρεί από τώρα δικό της. Ετοιμάζεται, βλέπετε, να μεταμορφωθεί και πάλι για την εποχή των multimedia. Ο Archimedes; Καθόλου δεν την απασχολεί η παρουσία του. Θα τον αντιμετωπίσει στα ίσα, όταν έρθει η ώρα. Risc αυτός; 68030 αυτή. ARM3 αυτός; 68040 αυτή. Στο μεταξύ αρκείται στο να εξαντλεί τα δάχτυλα των gamers, κάνοντάς τους να πηδούν από την καρέκλα τους με καθαρότατες κραυγές και με HAM λάμψεις.



AMIGA 1991:
HARDWARE ΚΑΙ SOFTWARE

Αν ο Atari ST περικυκλώθηκε μια φορά από περιφερειακά, η Amiga περικυκλώθηκε δέκα. Κι αυτό, γιατί η ανοιχτή αρχιτεκτονική της επέτρεψε από νωρίς στους ανεξάρτητους κατασκευαστές να δημιουργήσουν hardware, που θα εξυπηρετούσε από πολύ γενικές έως πολύ συγκεκριμένες ανάγκες. Ετσι έχουμε κι εδώ μια τεράστια ποικιλία από scanners (έγχρωμους ή με αποχρώσεις του γκρίζου, χεριού ή επίπεδους), έγχρωμους, απλούς ή laser printers, σκληρούς δίσκους και drives, που συνδέονται στα ports της. Θα πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι οι τιμές των περιφερειακών της Amiga κυμαίνονται σε ίδια επίπεδα, με μόνη διαφορά τους σκληρούς δίσκους, των οποίων η τιμή είναι κάπως μικρότερη. Πρόβλημα επέκτασης μνήμης δεν υπάρχει. Μπορείτε να βάλετε από 512 Κ έως και 1,5 MB με επέκταση που τοποθετείται από κάτω, να αυξήσετε την chip ram (νεότερες εκδόσεις) κολλώντας τσιπάκια on board, να πάρετε μνήμη μαζί με το σκληρό δίσκο (μέσα στον hard disk υπάρχει θέση για μνήμη έως 2 MB) ή και να προσθέσετε εξωτερικά μέχρι 8 MB, με τις νέες πρόσφατες επεκτάσεις. Συγχρόνως, έχετε κι εδώ τη δυνατότητα να προμηθευτείτε κάποιο emulator για Mac ή PC. Το A-Max μπορεί να συνδεθεί με ένα Apple drive και έχετε έναν κανονικό Mac. Οσο για τα PC emulators το AT-Once υπάρχει και εδώ, έχει δοκιμαστεί από εμάς και κρίνεται ικανο-

Οταν χτυπάει το ποντικάκι της επί της οδού Στουρνάρη, γίνεται χαμός. Τα πλήθη συνωστίζονται και της σφυρίζουν. Εκείνη τους πετάει ένα εκθαμβωτκό χαμόγελο με 4.096 χρώματα, γυρνάει και χάνεται γελώντας στερεοφωνικά. Είναι υπέροχη και δυστυχώς το ξέρει.



Η Amiga 500 και οι υποδοχές της. Εδώ θα βρείτε τα πάντα.



ποιητικότατο. Samplers υπάρχουν, φυσικά όλοι στερεοφωνικοί, και τα κορυφαία μοντέλα της κατηγορίας αγγίζουν επαγγελματικές προδιαγραφές. Ωστόσο, η μεγάλη δύναμη της Amiga βρίσκεται στα παιχνίδια και στις εφαρμογές γραφικών. Οπως και ο ST στη μουσική, έτσι κι εδώ η Amiga δεν έχει αντίπαλο. Κι αυτό, γιατί η σχέση κόστους προς απόδοση είναι εκπληκτική και έλκει οποιονδήποτε θέλει το 80% των αποτελεσμάτων ενός graphic workstation στο 10% της... τιμής του. Εδώ το Amiga software έχει το δικό του boom. Πλήθος προγραμμάτων επαγγελματικών προδιαγραφών υπάρχουν για ζωγραφική, σχεδίαση, δημιουργία κινουμένων σχεδίων, animation, δημιουργία οπτικών εφέ και υποτιτλισμό. Computer Art, με όλη τη σημασία της λέξης.

Ο Σβαρτζενέγκερ των home υπολογιστών. Δείχνει μια χαρά και είναι πολύ συμπαθής, όταν είναι ήρεμος. Αν όμως αρχίσει να επιδεικνύει τις hardware δυνατότητές του, είναι ικανός να σας τρομάξει.

Αν δεν σας φτάνουν οι δυνατότητές της, δεν χρειάζεται να την πετάξετε. Λεφτά να 'χετε και μπορείτε να την επεκτείνετε όσο θέλετε. Είναι αργή; Προσθέστε μια πλακέτα με τον 68020 ή τον 68030 (μέχρι και 6 φορές αύξηση της ταχύτητας). Αν έχετε λίγη υπομονή, θα προλάβετε και τις κάρτες με τον σούπερ 68040. Εχει λίγη μνήμη; Προσθέστε κι άλλη. Εχει το drive μικρή χωρητικότητα; Πάρτε σκληρό δίσκο, οπτικό drive (εγγραφής - διαγραφής παρακαλώ) ή CD-ROM. Εχει λίγα χρώματα; Προσθέστε κάρτες με 24-bit resolution (16,7 εκατομμύρια χρώματα). Με λίγα λόγια, την κάνετε ό,τι θέλετε. Και φυσικά δεν μιλάμε για τα παιχνίδια, πολλά από τα οποία σε κάνουν να χαζεύεις και να χάνεις τρία κανονάκια μονομιάς. Οι αδυναμίες της βρίσκονται στην εκμάθηση και το χειρισμό του λειτουργικού της συστήματος. Ενώ ο ST και ο Archimedhes φέρνουν πάντα μπροστά στο χρήστη ένα user inerface, ένα πλήθος εντολές (format, copy, delete, rename, info κ.λπ.), η Amiga απαιτεί CLI ή - στην καλύτερη περίπτωση - Workbench, το οποίο όμως φορτώνεται από δισκέτα και δεν δουλεύεται χωρίς δύο drives (εκτός αν θέλετε να αλλάζετε δισκέτες με τέτοιο ρυθμό, που στο τέλος θα ξεχάσετε τι θέλατε να κάνετε).

Και ο Αρχιμήδης βέβαια. Η έξοδος του ήχου βρίσκεται στο στερεοφωνικό jack των 3,5mm. Μπορείτε να το οδηγήσετε κατευθείαν σε ενισχυτή.



ACORN ARCHIMEDES A3000
ACORN Ο ΒΑΡΒΑΡΟΣ

Ο Σβαρτζενέγκερ των home υπολογιστών. Δείχνει μια χαρά και είναι πολύ συμπαθής, όταν είναι ήρεμος. Αν όμως αρχίσει να επιδεικνύει τις hardware δυνατότητές του, είναι ικανός να σας τρομάξει. Γυρνά πια στο στόμα κάθε user το απίστευτο που έγινε αληθινό για πρώτη φορά στον Archimedes: παιχνίδι γραμμένο σε απλή Basic να είναι γρηγορότερο από ένα παιχνίδι σε κώδικα μηχανής για τον ST. Τον κοιτάτε και σκέφτεστε πώς μπορείτε να τον κάνετε να φανεί ότι κουράζεται. Δεν σταματά πουθενά και μπροστά σε τίποτα. Εχει την νοοτροπία τού "φέρτε μου όποιον θέλετε να τον φάω". Δεν έχει ανάγκη από συνεπεξεργαστές, μια και ο ARM με μερικά τσιπς ακόμη πλησιάζουν τις 4 εκατομμύρια εντολές το δευτερόλεπτο. Δεν έχει ανάγκη από υψηλή συχνότητα λειτουργίας, μια και μεταφράζει τα 4 MHz του κατευθείαν σε εντολές. Δεν έχει ανάγκη από βοήθεια στον ήχο, ούτε εξωτερικά μεγάφωνα, γιατί έχει 8 κανάλια θαυμάσιου ήχου και μεγάφωνα μέσα του. Γενικά, δεν δείχνει να έχει ανάγκη κανέναν. Ακόμη, δεν έχει πάρει διακρίσεις, αλλά ξέρει να περιμένει. Πού θα πάει, όλοι οι γέροι συναγωνιστές του θα πάρουν το δρόμο για το γηροκομείο και θα πάρει το παιχνίδι στα χέρια του. Μπορεί να κάνει ό,τι κι αυτοί, με τη μόνη διαφορά ότι το κάνει έως και δέκα φορές γρηγορότερα.

ACORN ARCHIMEDES: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Φοβάμαι ότι ο A3000 αδικείται έναντι των δυο άλλων μηχανημάτων από άποψης... παρελθόντος. Καθώς δεν έχει παρά περίπου δύο χρόνια από τότε που κυκλοφόρησε την πρώτη φορά, δεν θα ήταν ίσως σκόπιμο να τον συγκρίνουμε με τον ST και την Amiga, οι οποίοι μονοπωλούν το ενδιαφέρον της αγοράς για πολύ μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Ωστόσο, δεν μπορεί να γίνει αλλιώς. Ο A3000 είναι ένα μηχάνημα που συνεχίζει τη φιλοσοφία σχεδίασης τόσο του BBC Micro όσο και του παλαιότερου Acorn Archimedes. Η αρχιτεκτονική του είναι... ορθάνοιχτη. Οποιοσδήποτε θέλει μπορεί να έχει πρόσβαση στο hardware μέσω των θυρών επέκτασης. Θα πρέπει να πούμε εδώ ότι ο A3000 παρουσιάζει τη μεγαλύτερη ποικιλία υποδοχών από οποιοδήποτε άλλο μηχάνημα. Μοναδική ανορθογραφία η "εικονική" σειριακή θύρα, η οποία

χρειάζεται πρόσθετα κυκλώματα για να λειτουργήσει.

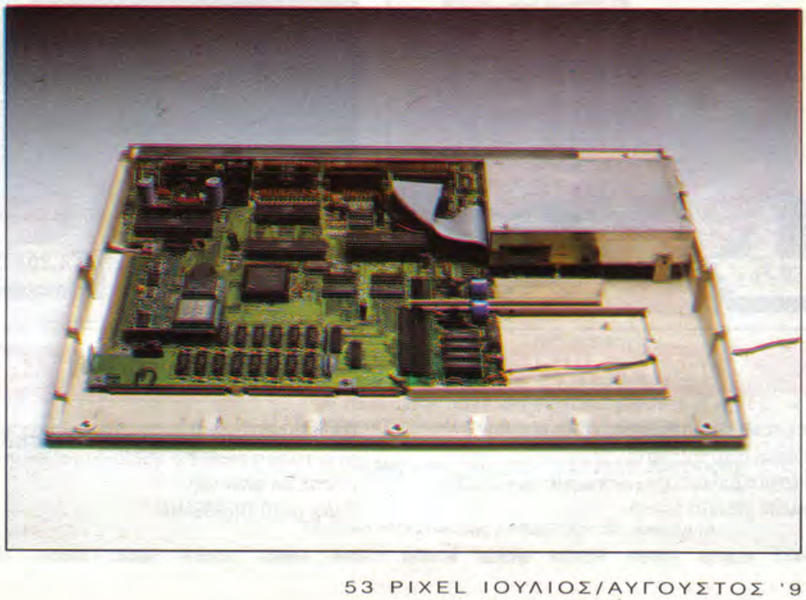
Δεν υπάρχει επίσης θύρα για joystick, η οποία ως ένα σημείο δείχνει και την πρόθεση της εταιρίας να κρατήσει τον A3000 μακριά από την αγορά παιχνιδιών, θέλοντας να αποτραπεί ο ξεπεσμός του σε σούπερ-παιχνιδομηχανή. Υπάρχει όμως ευκολία σύνδεσης με monitors, ακόμα και με τα VGA monitors των PCs, στα οποία βγάζει μεγάλες αναλύσεις. Εξερευνώντας κανείς τον A3000, φτάνει σύντομα σε ένα συμπέρασμα: το μηχάνημα είναι "πλούσιο" σε όλα του. Ανταποκρίνεται ως εργαλείο μάθησης, ενασχόλησης και δουλειάς και δικαιολογεί απόλυτα - κατά τη γνώμη μου - την τιμή του, η οποία είναι μεγαλύτερη των προηγούμενων δύο (χωρίς ωστόσο να είναι υπερβολικά υψηλή).

Με κανέναν από τους δύο προηγούμενους υπολογιστές δεν μπορεί ο χρήστης να κάνει τόσα πράγματα την πρώτη τουλάχιστον φορά, όσα με τον A3000. Το μηχάνημα διαθέτει ένα ευφυές, προσεγμένο, δομημένο και εκτεταμένο λειτουργικό σύστημα και μια μνήμη ROM, που περιλαμβάνει όλα όσα θα θέλαμε ποτέ να είχε ο υπολογιστής μας, όταν τον θέτουμε σε λειτουργία το πρωί (και τα οποία συνήθως τα φορτώνουμε ως ξεχωριστά accessories ή Public Domain Utilities). Δεν είναι μόνο το ιεραρχημένο και καθαρόαιμο multitasking (σε αντίθεση με τον ST και την Amiga) user interface του. Είναι το γεγονός ότι διαθέτει την πιο ισχυρή και δομημένη γλώσσα Basic που κυκλοφορεί (αυτή με την οποία γράφτηκε το παιχνίδι που λέγαμε) σε υπολογιστές μέσα στη ROM, την οποία καλείτε με μια εντολή. Είναι το γεγονός ότι διαθέτει on-line help για κάθε εντολή του λειτουργικού συστήματος ή της Basic, την οποία μπορείτε να καλέσετε κάθε στιγμή. Είναι επίσης το γεγονός ότι σας επιτρέπει να εισχωρήσετε μέσα στο λειτουργικό σύστημα, εγκαταλείποντας το desktop και περνώντας σε επίπεδο Command line interpreter. Είναι ακόμη το γεγονός ότι διαθέτει ρολόι με μπαταρία, το οποίο αποθηκεύει όχι μόνο την ώρα ή κάποια υπενθύμιση στο "ξυπνητήρι" (για όλη τη χρονιά) αλλά και όλες τις παραμέτρους που ρυθμίζετε κατά την εκκίνηση του συστήματος (αν θέλετε να βρίσκεστε αυτόματα στην Basic ή στο λειτουργικό, πόσο θα τρέχει το ποντίκι κ.λπ.). Γενικά, είναι μηχάνημα αντάξιο του ονόματος της εταιρίας του, η οποία φημίζεται για τη σοβαρότητά της και τον άψογο συνδυασμό hardware - software. Δυστυχώς, όμως, οι μέχρι τώρα εφαρμογές δεν μας έχουν πείσει απόλυτα για το τι μπορεί να κάνει ο A3000. Σε σύγκριση με τα προγράμματα των δυο άλλων μηχανημάτων, τα αντίστοιχα του Archimedes φαντάζουν μάλλον ερασιτεχνικά. Ωστόσο, δεν παύουν να είναι καλά και να μας αφήνουν να συμπεράνουμε ότι ο A3000 μπορεί να τα πάει θαυμάσια σε τομείς όπως το DTP, το CAD ή το image processing. Στον τομέα των περιφερειακών δεν υπάρχουν πολλά πράγματα ακόμη για να διαλέξετε (υπάρχει ωστόσο σκληρός δίσκος και συνδέονται όλοι οι εκτυπωτές που κυκλοφορούν), κι όσο για τα emulators υπάρχει PC emulator που κάνει αρκετά καλή δουλειά.

Τα παιχνίδια ακολουθούν επίσης τη μοίρα του υπόλοιπου software: στις καλύτερες στιγμές τους είναι τόσο καλά όσο και στην Amiga. Θα έπρεπε όμως να είναι περισσότερα και πολύ καλύτερα. Στην Αγγλία βέβαια υπάρχει πολύ μεγαλύτερος όγκος χρηστών και κυκλοφορεί και αντίστοιχα μεγαλύτερος όγκος software. Ανάμεσά τους παρατηρούμε πολλές γλώσσες προγραμματισμού, databases και σχεδιαστικά προγράμματα. Ακόμη έχει αναγγελθεί midi interface και ίσως κάποιο Mac emulator. Ετσι λοιπόν εναποθέτουμε τις ελπίδες μας στο μέλλον και φανταζόμαστε έναν Archie να παίρνει τα σκήπτρα. Είναι σίγουρα μια δύσκολη αποστολή, αν σκεφτείς κανείς ότι η Acorn δεν είναι ούτε τόσο φημισμένη ούτε τόσο ισχυρή όσο οι Atari και Commodore. Ομως, για ένα μηχάνημα που προσφέρεται τόσο πολύ για δουλειά και προγραμματισμό, είναι πολύ δύσκολο να κάνουμε απαισιόδοξες προβλέψεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Και τώρα ποιον; Ιδού το ερώτημα. Νομίζουμε πάντως ότι ξεκαθαρίσαμε κάπως τα πράγματα. Εάν θέλετε κάποια συγκεκριμένη εφαρμογή, τότε θα πρέπει να κοιτάξετε κάθε μηχάνημα ξεχωριστά, αδιαφορώντας για τις συμβουλές μας σε αυτό εδώ το άρθρο. Σε γενικές γραμμές πάντως, αν ήμουν μουσικός, θα είχα σίγουρα έναν ST. Αν ήθελα να δουλέψω με χρώματα, ήχο και να παίζω τα καλύτερα παιχνίδια, θα έπαιρνα σίγουρα μια Amiga. Κι αν ήθελα τον ισχυρότερο υπολογιστή της αγοράς για Basic, προγραμματισμό σε γλώσσες, Risc assembly ή εφαρμογές, τότε θα γινόμουν κάτοχος ενός Archimedes. Είστε ακόμα μπλεγμένοι;



Το εσωτερικό της Amiga 500.

PIXEL High·Tech Boutique



ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ

Οδικός μετρητής
Οι μοντέρνοι ταξιδιώτες δεν χρειάζονται τίποτε άλλο από ξηρά τροφή, ένα χάρτη και τον οδικό μετρητή του Pixel. Απλά κυλήστε τη μύτη του πάνω στη διαδρομή του χάρτη που θα ακολουθήσετε και διαβάστε την ακριβή απόσταση. Ενας απλός πολλαπλασιασμός με την κλίμακα του χάρτη και ξέρετε τα χιλιόμετρα που πρέπει να διανύσετε μέχρι την τοποθεσία των ονείρων σας. Προτού πάρετε τα βουνά, βάλτε έναν Pixelομετρητή στην τσέπη σας.



Ο αναψυκτικούλης

Μην το βάλετε στο ψυγείο, γιατί δεν θα κρυώσει. Μιλάμε φυσικά για το πιο τρελό κουτάκι αναψυκτικού. Φτάνει να ακούσει οποιονδήποτε ήχο, για να ξεχάσει το ρόλο του και να μεταβληθεί στο πιο ...χορευτικό αξεσουάρ του γραφείου σας. Με γυαλιά ηλίου και ακουστικά, αλλά χωρίς συντηρητικά και με λίγες θερμίδες.



VOICE CHANGER

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



ΦΟΡΜΕΣ PIXEL

Αφού έντυσαν το μισό Pixelόκοσμο, οι φόρμες Pixel επιστρέφουν δριμύτερες για να ντύσουν τον άλλο μισό. Απαραίτητο αξεσουάρ πάσης φύσεως αθλητικών simulators σε χρώματα μαύρο και κόκκινο.



HEAR THE DRUMMER

Δώστε το ρυθμό με το drums του Pixel. 8 διαφορετικοί ήχοι για να σολάρετε επάνω στο τραπέζι, στον αέρα ή στις ...πλάτες των φίλων σας!
Μιλάμε για ΤΟ ΥΠΕΡΘΕΑΜΑ!



PIXELόσπορος

Ο πιο ανάγωγος PIXELόσπορος που υπάρχει. Είναι ικανός να σας προσβάλει μπροστά σε όλον τον κόσμο, αν τον εκνευρίσετε. Μπορείτε βέβαια να τον οδηγήσετε να δώσει την απάντηση που αξίζει σε όσους σας φορτώνονται. Δώρο για φίλους, αλλά πολύ περισσότερο για εχθρούς!



ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πιτσιρικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δίκιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!



Pixelοτρυπάνι

Για πολύ προκομμένους Pixelάδες. Μάθε τέχνη κι άστηνε, έλεγαν οι παλιοί. Βέβαια εσείς ξέρετε ήδη μια τέχνη (σπραϊτοφάγος) αλλά κάτι πιο χειροπιαστό κακό δεν κάνει. Ενα πλήρες κιτ με εργαλεία και σύνεργα σας περιμένει, με πρωταγωνιστή ένα τρομερό τρυπάνι, για να τελειώσετε το αεροπλανάκι σας και να κάνετε ακόμη μερικές τρύπες εξαερισμού στο σασί του computer, ο οποίος ζεσταίνεται υπερβολικά. Εεεε, καλά καλά... αστεία το 'παμε!



Ελα, μαμά μ' ακούς;

Η ώρα είναι 7:30, πρέπει να μιλήσετε οπωσδήποτε με τον Τάκη για να μάθετε τα τελευταία νέα του πάρτυ και η μαμά δεν εννοεί να σηκώθει από το ακουστικό. Τι μπελάς κι αυτός! Ας είναι καλά το wireless phone της Μπουτίκ μας. Ασύρματο γουώκι - τόκι για να μην μπλέκεστε με καλώδια, σε ειδική συσκευασία χειρός για να μην ξεκολλά από την παλάμη σας. Κρατήστε το ένα για σας, δώστε το άλλο στον φίλο σας και... μείνετε σε επαφή!

ΕΙΔΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΟΤΙ ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΘΑ ΔΙΑΚΟΠΟΥΝ ΑΠΟ 20/7 ΜΕΧΡΙ 20/8 ΘΑ ΕΠΑΝΕΛΘΟΥΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ ΚΑΙ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΙ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428 εσωτ. 242

ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ!!!



Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ			
ΑΝΑΨΥΚΤΙΚΟΥΛΗΣ			
VOICE CHANGER			
ΦΟΡΜΕΣ PIXEL			
ΧΡΩΜΑ κόκκινο ☐ μαύρο ☐			
ΜΕΓΕΘΟΣ S☐, M☐, L☐, XL☐			
HEAR THE DRUMMER			
PIXELΟΣΠΟΡΟΣ			
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ			
PIXELΟΤΡΥΠΑΝΙ			
ΕΛΑ ΜΑΜΑ Μ' ΑΚΟΥΣ;			
		ΣΥΝΟΛΟ	________ ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛ. ....

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου, μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ .... ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

**** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.***

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

TELECONFERENCES

Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Πολλά χρόνια έχουν περάσει από τότε που η Πληροφορική επεκτάθηκε και στα telecommunications. Από τότε έως σήμερα έχουν αλλάξει πολλά πράγματα και σίγουρα η πρόοδος στην τεχνολογία βοήθησε στη ραγδαία ανάπτυξη συστημάτων και σ' αυτό τον τομέα. Teleconferences! Μήπως σας λέει τίποτα;

● του Γ. Ριγόπουλου

Πριν από μερικά χρόνια, ο κάτοχος συσκευής modem ήταν κάτι παραπάνω από προνομιούχος. Ισως και πλούσιος! Οι τιμές ήταν εντελώς απαγορευτικές για όποιον ήθελε να αποκτήσει το "κλειδί" για τον έξω κόσμο. Επίσης, η αναξιοπιστία των παλιάς τεχνολογίας modems ήταν ένα όχι και τόσο ευκαταφρόνητο γεγονός. Οι καιροί άλλαξαν, όμως, και μαζί άλλαξε και η ροή των πραγμάτων. Τα modems άρχισαν να γίνονται όλο και πιο compact, γρηγορότερα και πιο αξιόπιστα και φυσικά να συνεργάζονται με οποιοδήποτε computer. Αλλά εκείνο που έκανε μεγαλύτερη εντύπωση ήταν η κατακόρυφη πτώση των τιμών, το οποίο βέβαια ήταν προς όφελος όσων επιθυμούσαν πάντοτε να έχουν ένα modem. Με λίγα έξοδα, μπορεί ο οποιοσδήποτε να εξοπλίσει το μηχάνημά του με κάποιο modem και να έρθει έτσι στον τόσο θαυμαστό κόσμο των telecommunications. Δεν χρειάζεται τίποτε άλλο παρά μόνο το computer του και μια κοινή τηλεφωνική γραμμή.

Τα telecommunications επεκτάθηκαν με τον καιρό σε όλους τους τομείς, από ιδιώτες και οργανισμούς ως και τράπεζες πληροφοριών ή BBS, όπως είναι γνωστές στο πλατύ κοινό. Εμείς θα ασχοληθούμε περισσότερο με την τελευταία περίπτωση, η οποία μας ενδιαφέρει και φυσικά όλοι ξέρουμε πόσο πολύ έχει προχωρήσει ως ιδέα.

ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ...

Στην Αμερική υπάρχουν εκατοντάδες BBS, οι οποίες προσφέρουν τις υπηρεσίες τους σε όσους επιθυμούν να συνδεθούν μαζί τους. Ορισμένες από αυτές έχουν φτάσει σε καθαρά επαγγελματικό επίπεδο με μερικές δεκάδες γραμμές για αποσυμφόρηση του συστήματος και πολλά όμορφα πραγματάκια για κάθε ενδιαφέρον. Στις BBS, λοιπόν, μπορεί να συνδεθεί όποιος διαθέτει ένα κοινό modem με ταχύτητα από 1.200 έως 2.400 bps ή ακόμη και υψηλότερης ταχύτητας modems, όπως 9.600 bps και πάνω. Οι χρήστες, αρχικά, είχαν τη δυνατότητα να παίρνουν ή να δίνουν προγράμματα, πάντοτε public domain και shareware, να ανταλλάσσουν μηνύματα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ιδέες, απόψεις αλλά πάντα παρουσιαζόταν ένα μεγάλο πρόβλημα. Οι χρήστες δεν μπορούσαν να έρθουν άμεσα σε επαφή, δηλαδή να έχουν τη δυνατότητα να συνομιλήσουν όλοι μαζί, όσοι τουλάχιστον ήταν συνδεδεμένοι στο σύστημα. Ετσι, δημιουργήθηκε το ερώτημα εάν θα μπορούσε να υιοθετηθεί ένας τρόπος κοινής συνομιλίας, τον οποίο άρχισαν να χρησιμοποιούν την τελευταία δεκαετία τηλεπικοινωνιακοί οργανισμοί - και όχι μόνο. Ο τρόπος αυτός ονομαζόταν τηλεσυνδιάσκεψη ή teleconference, όπως είναι ευρύτερα γνωστός. Η τηλεσυνδιάσκεψη είχε βρει γόνιμο έδαφος ακριβώς με την εμφάνισή της, αφού μπορούσαν να γίνονται διασκέψεις μέσω μεγάλων οθονών μεταξύ αστικών πόλεων ή ακόμη και μεταξύ διαφορετικών χωρών με τη βοήθεια τηλεπικοινωνιακών δορυφόρων, χωρίς να παρακάθονται οι άνθρωποι στο ίδιο τραπέζι. Το σύστημα βέβαια ήταν αποτελεσματικό αλλά και πολύ ακριβό. Παρόλ' αυτά χρησιμοποιείται ως τις μέρες μας από όλο και περισσότερες μεγάλες και πολυεθνικές εταιρίες για λήψη αποφάσεων. Πριν από τρία ή τέσσερα χρόνια, ο ΟΤΕ υιοθέτησε το σύστημα της τηλεσυνδιάσκεψης, το οποίο ακόμη βρίσκεται στα πρώτα του βήματα στη χώρα μας. Εκτός αυτού, πολλές εταιρίες, μεταξύ των οποίων και οι Matsushita, Toshiba κ.λπ., οι οποίες κατασκεύαζαν και συνεχίζουν να κατασκευάζουν ηλεκτρονικά τηλεφωνικά κέντρα για μεγάλες επιχειρήσεις, χρησιμοποιούν στα συστήματά τους το πλεονέκτημα της τηλεσυνδιάσκεψης μεταξύ τριών γραμμών, είτε δύο εξωτερικών και μιας εσωτερικής ή δύο εσωτερικών και μιας εξωτερικής. Ετσι, λοιπόν, γιατί να μην μπορεί να βρει εφαρμογή η ιδέα της τηλεσυνδιάσκεψης και στους υπολογιστές, μια και σε αυτό τον τομέα έρχονται σε επαφή χιλιάδες άνθρωποι;

...ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Με τον καιρό αναπτύχθηκαν multiuser προγράμματα, τα οποία τελικά έκαναν πραγματικότητα την ύπαρξη BBS με πολλές τηλεφωνικές γραμμές και φυσικά τη δυνατότητα τηλεσυνδιάσκεψης. Περισσότεροι από ένας χρήστες μπορούν να βρίσκονται συνδεδεμένοι την ίδια στιγμή και να συνομιλούν μέσω των υπολογιστών τους σαν να είχαν συναντηθεί live. Η δυνατότητα αυτή άνοιξε νέους ορίζοντες στις BBS. Ηταν πρωτοποριακό στο χώρο της Τηλεπληροφορικής να μπορούν να ανταλλάσσουν on-line μηνύματα οι χρήστες κατ' αυτό τον τρόπο. Το μοναδικό πρόβλημα, το οποίο θα μπορούσε να δημιουργηθεί, ήταν ο "αγώνας" εξασφάλισης των τηλεφωνικών γραμμών, πράγμα που στη χώρα μας είναι κάτι παραπάνω από δύσκολο.

Εκτός από τα εξειδικευμένα multiuser προγράμματα, περιβάλλον τηλεσυνδιάσκεψης υπάρχει κάλλιστα και σε συστήματα UNIX, όπου οι συνθήκες είναι ιδανικές για κάτι τέτοιο. Γρήγορη σχετικά ταχύτητα και ευελιξία. Οσον αφορά στο hardware το οποίο απαιτείται για τα multiuser προγράμματα, τα οποία συνήθως τρέχουν σε IBM και συμβατούς, θα πρέπει να είναι αρκετά ισχυρό και γρήγορο για να αντεπεξέλθει με επιτυχία στο δύσκολο έργο της τηλεσυνδιάσκεψης. Η λειτουργία, τώρα, των teleconferences στηρίζεται ως επί το πλείστον σε ξεχωριστά κανάλια, τα οποία μπορούν να γίνουν προσωπικά, με συνομιλίες γενικού και ειδικού ενδιαφέροντος. Οποιος χρήστης επιθυμεί, μπορεί να γίνει moderator σε ένα από τα 65.535 (!!!) κανάλια θέτοντας το δικό του θέμα συζήτη-

σης, απαγορεύοντας την πρόσβαση στο κανάλι στους χρήστες τους οποίους δεν επιθυμεί ως συνομιλητές ή μπορεί να καλέσει τους χρήστες που συνδέονται στο σύστημα (paging) και άλλες πολλές δυνατότητες. Φυσικά, εκείνο που έχει τη μεγαλύτερη σημασία είναι ότι όλοι οι χρήστες που βρίσκονται στο ίδιο κανάλι μπορούν να "μιλήσουν" ο ένας στον άλλον, στέλνοντας μηνύματα, τα οποία φτάνουν στον παραλήπτη μέσα σε μερικά δευτερόλεπτα.

Βρίσκεστε λοιπόν μέσα στο σύστημα που χρησιμοποιείτε συνήθως και μπαίνετε στο partyline. Αρχικά, συνδέεστε στο κεντρικό κανάλι και το σύστημα σάς πληροφορεί ποιοι άλλοι βρίσκονται εκεί:

Multiuser Partyline
You are on the main channel
Zimbas, Breaker, Tango and Kaoma are here with you
:

Στη γραμμή που αρχίζει με: μπορείτε να πληκτρολογήσετε το μήνυμά σας:

:#

User	Subsystem
Zimbas	Partyline
Breaker	Partyline
Tango	Partyline
Kaoma	Partyline
Afrika	Amiga Programs
Lekó	Partyline

Με την εντολή "#" το σύστημα σάς δίνει έναν κατάλογο όσων είναι συνδεδεμένοι εκείνη τη στιγμή, καθώς και το υποσύστημα, στο οποίο βρίσκονται.

: Yo to everybody
- Sent -

Το σύστημα παίρνει το μήνυμά σας, το περνάει στους άλλους και σας λέει ότι στάλθηκε χωρίς πρόβλημα.

ZIMBAS: Γεια σου μεγάλε, πού χάθηκες;
BREAKER: Τι έγινε με εκείνες τις δισκέτες;
Afrika has just joined the party.
:Hello Afrika, tell me how you doin'.

Εδώ, ένας χρήστης (ο Afrika) μπήκε στο partyline και το σύστημα σάς πληροφόρησε γι' αυτό. Πρωτύτερα είχατε δει τα μηνύματα των Zimbas και Breaker.

AFRIKA: Γεια σας παιδιά, τι κάνουμε Lekó; Τι έκανες μ' εκείνο που λέγαμε εχτές;
:/AFRIKA Δεν ξέρω, μου φαίνεται ότι τα πράγματα είναι πολύ στριμωγμένα.
Kaoma has just left the partyline
TANGO: Ελα, ρε Afrika, και σε ψάχνω δύο μέρες. Εχω νέα από τους Γερμανούς.
- Sent -

Εδώ έγιναν τα εξής: ο Afrika έστειλε ένα μήνυμά του και ο Lekó του απάντησε με ιδιωτικό μήνυμα. Αυτό έγινε με την εντολή "/AFRIKA" ή "WHISPER TO AFRIKA". Εννοείται ότι το μήνυμα το διάβασε μόνο εκείνος. Ταυτόχρονα, ο Kaoma εγκατέλειψε το partyline. Κάτι άλλο που πρέπει να ξέρετε είναι και το ότι την ώρα που είστε στο partyline είναι μοιραίο να βλέπετε όλα τα μηνύματα στην οθόνη σας.

Kaoma has just joined the partyline.
KAOMA: Πηγαίνω στο ιδιωτικό μου κανάλι. Lekó, έλα λίγο.
TANGO: Εγώ παιδιά πάω για ύπνο.
AFRIKA: Ναι, αλλά εγώ δεν τον είχα προσέξει.
BREAKER: Το πρόβλημα είναι ότι δεν υπήρξε ποτέ τέτοια πρόκληση από το άλλο μέρος.
Kaoma has just left the partyline.
:OK
- Sent -
: Join Kaoma

Ο Kaoma κάλεσε τον Lekó για συνομιλία στο ιδιωτικό του κανάλι και ο Lekó τον ακολούθησε με το "JOIN KAOMA". Η εντολή αυτή επιτρέπει σ' εκείνον που τη δίνει να πάει κατευθείαν στο υποσύστημα, όπου βρίσκεται ο χρήστης, χωρίς να πρέπει να περάσει απ' όλα τα menus του συστήματος. Κάθε χρήστης τώρα μπορεί να έχει το δικό του ιδιωτικό κανάλι, στο οποίο μπορεί να κάνει σχεδόν ό,τι θέλει. Μπορεί, ας πούμε, να βάλει ένα θέμα συζήτησης και να του αφήνουν διάφορα μηνύματα όσοι περνούν από εκεί κ.λπ. Τώρα, την ώρα που είστε στο ιδιωτικό σας κανάλι, μπορείτε να δώσετε εντολή να μην μπορεί να μπει κανένας άλλος. Ετσι, μπορείτε να έχετε μια πραγματικά ιδιωτική συζήτηση. Αλλά και την ώρα που είστε στο κεντρικό κανάλι του partyline, μπορείτε να σταματήσετε τα μηνύματα κάποιων χρηστών να έρχονται σε εσάς ή να απαγορέψετε σε κάποιο χρήστη να μπει στο ιδιωτικό σας κανάλι.

Ενα άλλο δυνατό σημείο των multiuser προγραμμάτων και συστημάτων είναι η δυνατότητα E-Mailing (Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο). Με το E-Mail, οι χρήστες του συστήματος μπορούν να ανταλλάσσουν μηνύματα μεταξύ τους, όπως ακριβώς λειτουργεί και το ταχυδρομείο (αποστολέας-παραλήπτης). Κάποιο μήνυμα επίσης μπορεί να σταλεί σε περισσότερους από ένα χρήστες του συστήματος ή ακόμη να "προσκολληθεί" κάποιο αρχείο επάνω του έτσι, ώστε ο παραλήπτης, αφού διαβάσει το μήνυμα, να λάβει και το συγκεκριμένο αρχείο.

Οποιος χρήστης επιθυμεί, μπορεί να γίνει moderator σε ένα από τα 65.535 (!!!) κανάλια θέτοντας το δικό του θέμα συζήτησης, απαγορεύοντας την πρόσβαση στο κανάλι στους χρήστες τους οποίους δεν επιθυμεί ως συνομιλητές

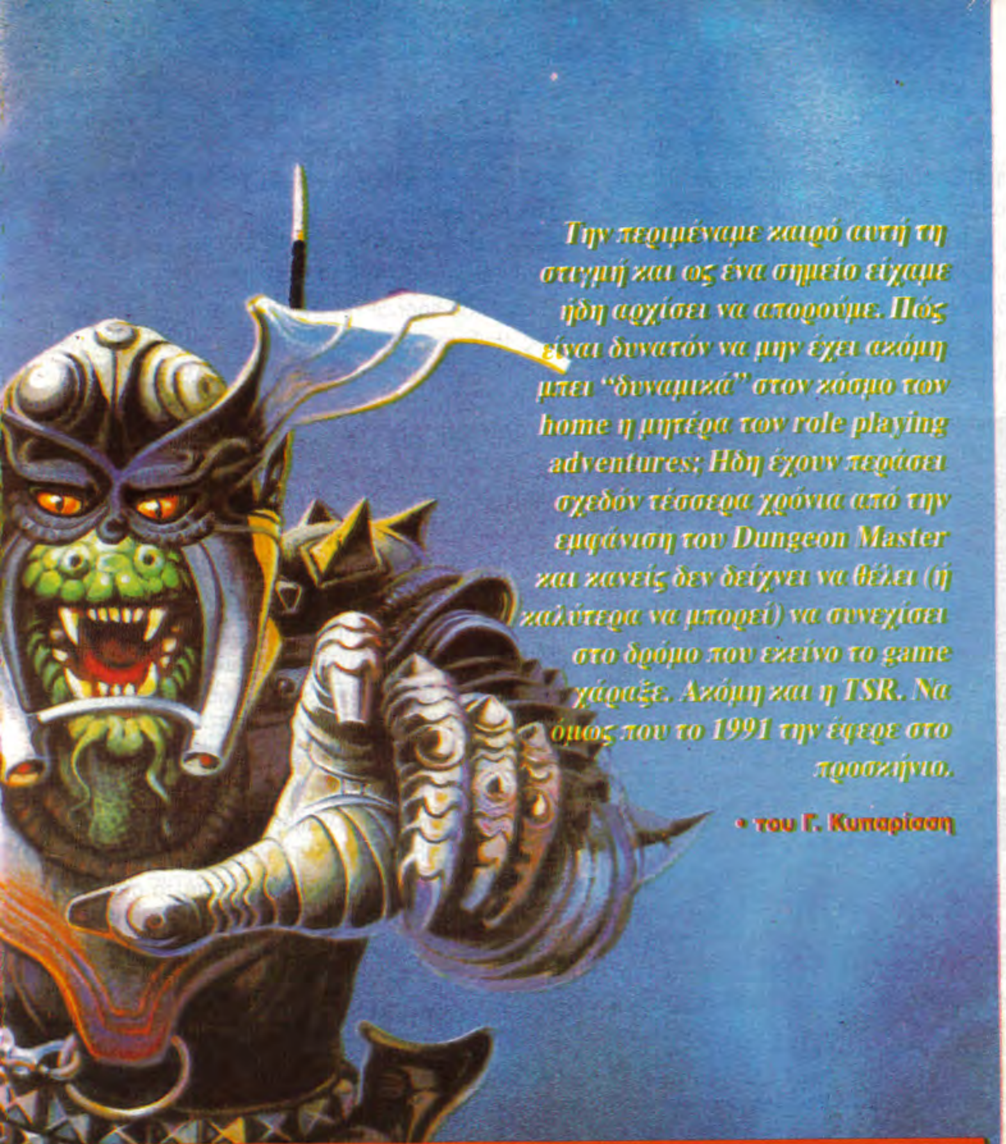
ΤΗΛΕ - ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αυτή τη στιγμή υπάρχουν ορισμένες Τράπεζες Πληροφοριών στην Αθήνα, οι οποίες υποστηρίζουν πλήρως multiuser σύστημα και φυσικά τηλεσυνδιάσκεψη. Με άλλα λόγια, η τηλεσυνδιάσκεψη έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας. Αρκεί να είσαστε κάτοχος ενός modem. Από κει και πέρα νέοι δρόμοι ανοίγονται μπροστά σας. Η τεχνολογία προχωράει και στην Τηλεπληροφορική! Εσείς σκέφτεστε να μείνετε πίσω;



EYE OF THE BEHOLDER

SPECIAL REVIEW

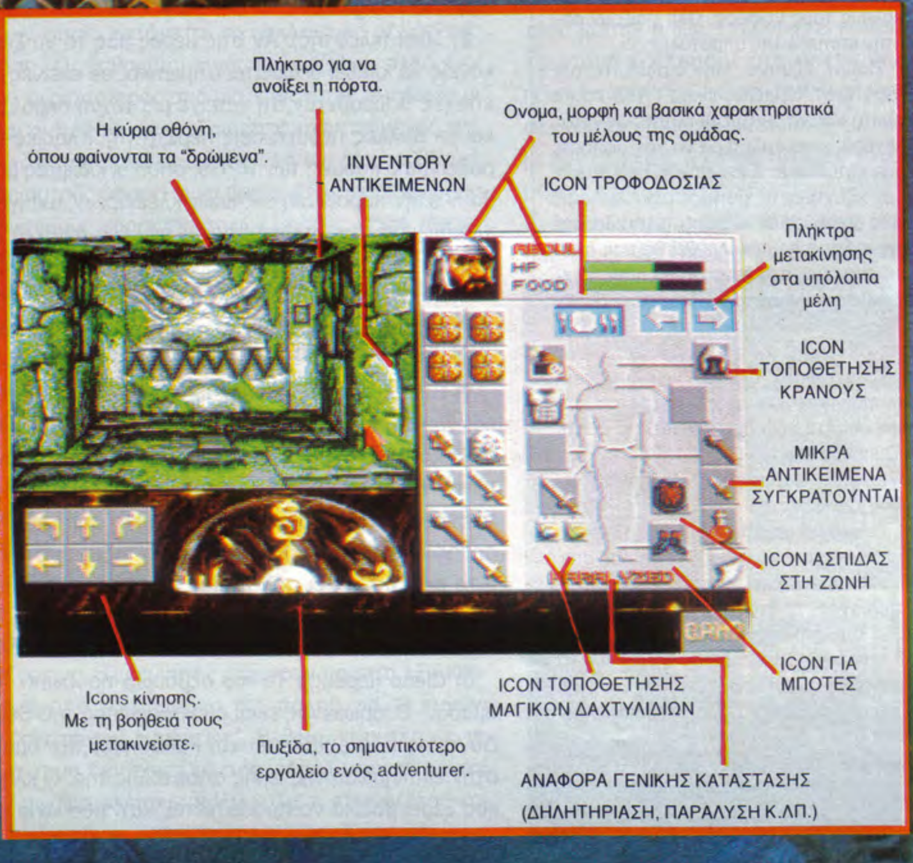


Την περιμέναμε καιρό αυτή τη στιγμή και ως ένα σημείο είχαμε ήδη αρχίσει να απορούμε. Πώς είναι δυνατόν να μην έχει ακόμη μπει "δυναμικά" στον κόσμο των home η μητέρα των role playing adventures; Ηδη έχουν περάσει σχεδόν τέσσερα χρόνια από την εμφάνιση του Dungeon Master και κανείς δεν δείχνει να θέλει (ή καλύτερα να μπορεί) να συνεχίσει στο δρόμο που εκείνο το game χάραξε. Ακόμη και η TSR. Να όμως που το 1991 την έφερε στο προσκήνιο.

• του Γ. Κυπαρίσση

Μέσω της SSI (Strategic Simulations) διαβάσαμε στην οθόνη "Eye of the Beholder: An official Advanced Dungeons & Dragons Product" και αμέσως αρχίσαμε να ψάχνουμε το τετράδιο με τα τετραγωνάκια για να χαράξουμε τους πρώτους μας χάρτες. Τη φορά αυτή τα πράγματα ήταν επίσημα. Το θρυλικό επιτραπέζιο που πυροδότησε την αρχή της μανίας των RPG έγινε επιτέλους bits και bytes.

Θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι τα RPGs και τα shoot 'em ups αποτελούν τις δυο κατηγορίες των παιχνιδιών που διατηρούν τη δομή τους σχεδόν αναλλοίωτη. Δεν χρειάζεται πολλές φορές να κοιτάξει κανείς στο manual, για να καταλάβει τους βασικούς κανόνες χειρισμού και την υπόθεση. Πράγματι, το Eye of the Beholder δεν έχει να επιδείξει καμιά σημαντική καινοτομία στο gameplay, προτιμώντας αντίθετα να αγγίξει το τέλειο στα γνωστά "σημεία": γραφικά,

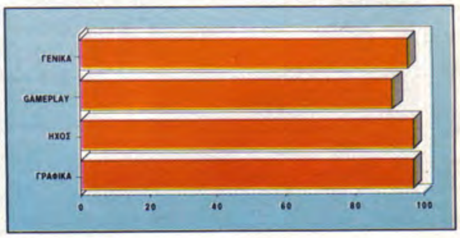


Θαυμάσια δουλειά, αντάξια του ονόματος της εταιρίας.
ΓΡΑΦΙΚΑ 97%

Επίσης προσεγμένος και λειτουργικός. Sampled εφέ με ηχώ χρησιμοποιούνται συνεχώς.
ΗΧΟΣ 97%

Θα μπορούσε να είναι καλύτερο, αν δεν υπήρχαν "τεχνικά" προβλήματα. Ομως, στον τομέα του "στησίματος" το παιχνίδι είναι άψογο.
GAMEPLAY 91%

Ισως το Dungeon Master των '90s.
ΓΕΝΙΚΑ 95%



Αλλη μια σκηνή για προχωρημένους. Τι θέλαμε και ανοίξαμε την πόρτα; Αντε πάλι μάχη με τα γατιά...

ήχο, πλοκή. Η επιλογή αυτή έχει μειονεκτήματα, όπως θα δούμε. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να μην παραδεχτούμε από την άλλη ότι ο χρόνος προσαρμογής του νέου παίκτη μειώνεται στο ελάχιστο και από τα πρώτα κιόλας λεπτά είστε σε θέση να παίζετε με αξιώσεις, βασιζόμενοι στην πείρα που διαθέτετε. Το παιχνίδι δε, που θα παίξετε, περιέχει σε γενικές γραμμές τα εξής:



ΜΕΡΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ

Οπως όλα τα κλασικά RPGs, έτσι και το Beholder υπακούει σε μερικούς γνωστούς κανόνες. Αν τους ακολουθήσετε, τότε βάζετε καλή υποψηφιότητα για να δείτε την τελική οθόνη. Αν όχι, τότε αυξάνεται κατακόρυφα ο παράγοντας τύχη, και θα πρέπει να την έχετε μαζί σας συνεχώς για να επιβιώσετε. Οσοι δεν την εμπιστεύονται λοιπόν, ας προσέξουν:

α) Χαρτογραφήστε. Πάρτε ένα (προτιμότερα) τετραγωνισμένο χαρτί και σχεδιάστε κάθε βήμα. Σημειώστε οτιδήποτε είναι άξιο προσοχής. Εχετε υπόψη σας ότι και οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έχουν κάνει τους ίδιους χάρτες. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι μπορεί να χαρτογραφηθεί και υπάρχει μια λογική πορεία που σας βγάζει στο τέλος του level. Ακόμη προτιμότερο είναι να αποτυπώσετε όλο το level στο χαρτί, χωρίς να σώζετε το game και, αφού τελειώσετε, τότε να χαράξετε τη σωστή πορεία και να παίξετε "κανονικά" για τελευταία φορά.

β) Μην αποφεύγετε τους εχθρούς, ειδικά αν αυτοί είναι του χεριού σας. Τα μέλη της ομάδας σας έχουν ανάγκη από experience points. Επίσης πολλοί εχθροί αφήνουν αντικείμενα, που κυμαίνονται από χρήσιμα (τροφή, όπλα) έως απαραίτητα (κλειδιά, πάπυρους με ξόρκια). Να ξέρετε ότι ένα level δεν "καθαρίζεται" από εχθρικά sprites. Το Beholder ανανεώνει τους κακούς, κι έτσι θα πρέπει εσείς να αποφασίσετε πότε θα φύγετε.

γ) Πειραματιστείτε. Χωρίς να σώσετε το παιχνίδι, ανοίξτε τους παπύρους, κάντε spells στον εαυτό σας, πιείτε τα potions. Με άλλα λόγια, γνωρίστε το παιχνίδι όσο το δυνατόν γρηγορότερα, για να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητές του όσο γίνεται καλύτερα αργότερα. Επίσης, μην διστάζετε μπροστά στο άγνωστο. Πατήστε όλα τα κουμπιά, ανοίξτε όλες τις πόρτες, διαβάστε όλους τους γρίφους. Ολα παίζουν ρόλο στην επιτυχία της αποστολής.

δ) Παίξτε έξυπνα. Μην διαλέγετε την τακτική της "Πύρρειας νίκης". Από το να σταθείτε και να αντιμετωπίσετε γενναία τον εχθρό, είναι καλύτερα να τον αφήσετε να σας καταδιώκει. Στην πρώτη περίπτωση θα τον εξοντώσετε γρηγορότερα, αλλά με πολλές απώλειες σε hit points (έτσι κάποιος άλλος εχθρός που ακολουθεί θα σας αποτελειώσει), ενώ στη δεύτερη θα πάθετε μικροζημιές και θα έχετε το ίδιο αποτέλεσμα. Μην ξεχνάτε ότι δεν μπορείτε να ξεκουραστείτε οπουδήποτε, παρά μόνο όπου δεν υπάρχουν τέρατα, αλλιώς "you can't rest here, monsters are near". Εχετε επίσης υπόψη σας ότι εδώ δεν πιάνουν τα κόλπα του Dungeon Master. Οι εχθροί δεν εγκλωβίζονται κάτω από πόρτες και δεν περικυκλώνονται εύκολα.

ε) Τελευταία συμβουλή και είστε έτοιμοι. Μην είστε "άτσαλοι" στην εξερεύνησή σας. Δείτε όλους τους γειτονικούς διαδρόμους και περιοχές, προτού ακολουθήσετε ένα μεγάλο και μακρύ μονοπάτι και απομακρυνθείτε από την περιοχή. Μπορεί αφ' ενός να ξεχάσετε να γυρίσετε αργότερα πίσω, αλλά αφ' ετέρου μπορεί να σας ακολουθήσουν κάποιοι κακοί, που καλό θα ήταν να τους είχατε αποτελειώσει.

ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΝ ΤΟ ΚΑΚΟ...

Πάντα κάποια πλούσια και ισχυρή πόλη γίνεται το σπίτι του κακού. Στην περίπτωσή μας είναι η πόλη Waterdeep, επίνειο της Scara Brae, η οποία υπέφερε με τη σειρά της παλαιότερα (αλλά αυτό είναι υπόθεση άλλου special review). Ο άρχοντας του σκότους, μαζί με τις λεγεώνες των δαιμόνων του κατέλαβε το σκοτεινότερο σημείο της πόλης: το δαιδαλώδες δίκτυο των υπονόμων της, το οποίο χρησιμοποιεί εδώ και καιρό ως ορμητήριο. Βέβαιοι για την ύπαρξή του, οι σοφοί γέροντες της πόλης ζητούν τη βοήθεια των αρχόντων της Skara Brae, οι οποίοι αντιμετώπισαν το κακό με επιτυχία τρεις φορές. Οι άρχοντες ήταν κατηγορηματικοί: χρειάζεται μια ομάδα μισθοφόρων. Οι κατακόμβες δεν επιτρέπουν σε πολυάριθμο τακτικό στρατό να ελιχθεί, αλλά και αν ακόμη μπορούσε να συντονιστεί μια τέτοια προσπάθεια, θα αποτύγχανε στα πρώτα κιόλας στάδια. Με τη βία δεν μπορεί κανείς να νικήσει το βασιλιά της βίας. Εδώ είναι αναγκαία η συντονισμένη δύναμη των εκπροσώπων του Καλού, δηλαδή η λευκή μαγεία, η οποία θα προσφέρει πολύτιμη βοήθεια στις κρίσιμες στιγμές της αναμέτρησης. Το ιδανικότερο σχήμα είναι τέσσερα με έξι άτομα, καθένα από τα οποία θα έχει ξεχωριστές ιδιότητες:

α) Fighter (πολεμιστής): Η πολεμική μηχανή της ομάδας. Πάντα στις πρώτες γραμμές, ανοίγει το δρόμο και αντιμετωπίζει τους εχθρούς χρησιμοποιώντας το βαρύτερο οπλισμό της ομάδας. Δεν διαπραγματεύεται και δεν υποχωρεί, γι' αυτό και συνήθως έχει τις μεγαλύτερες σωματικές βλάβες κατά τη διάρκεια του game.

β) Thief (κλέφτης): Αν στις μέρες μας το να ξέρει κανείς να κλέβει θεωρείται ατιμωτικό, σε εκείνες τις εποχές θεωρούνταν ότι κατείχε μια τέχνη σημαντική και σε πολλές περιπτώσεις περιζήτητη. Κλασικό παράδειγμα ο κόσμος των RPGs, όπου οι κλέφτες βοηθούν στην παραβίαση μυστικών κλειδαριών, ανοίγουν κλειδωμένα (με μαγικό τρόπο πολλές φορές) σεντούκια με θησαυρούς και δοκιμάζουν συνδυασμούς - κλειδιά, τα οποία οδηγούν σε κρυφά περάσματα. Χρησιμότατοι, αν και δεν είναι αποτελεσματικοί στη μάχη.

γ) Ranger (καταδρομέας): Εξίσου αποτελεσματικοί και χρήσιμοι με τους fighters, οι rangers προτιμούν τον ελαφρύ οπλισμό και σιχαίνονται τις βαριές πανοπλίες. Ευκίνητοι και γρήγοροι, καταφέρνουν καίρια πλήγματα στον εχθρό, πολλές φορές από απόσταση, αφού χειρίζονται με μαεστρία το τόξο, τα στιλέτα ή το ακόντιο. Αν οι πολεμιστές σας αρχίσουν να λυγίζουν αποκαμωμένοι, τότε ο ranger θα δώσει τη λύση.

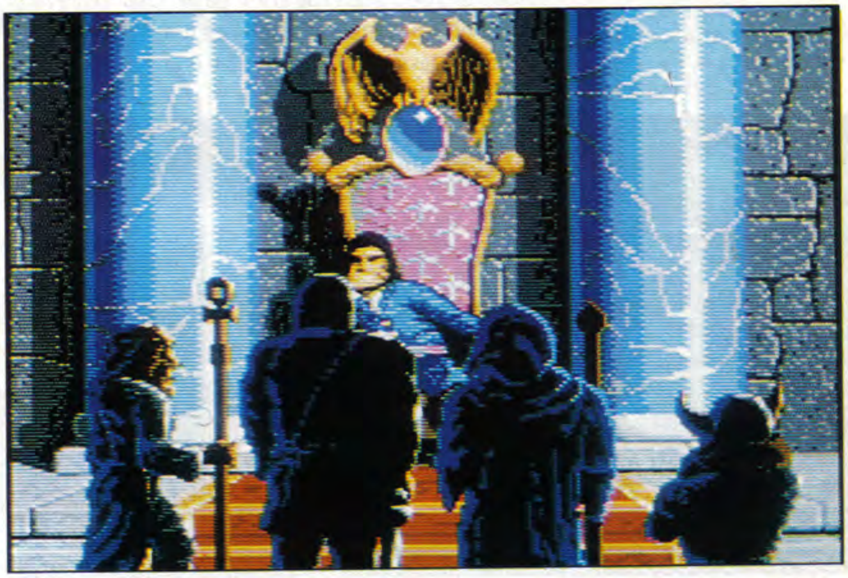
δ) Cleric (ιερέας): Το πιο σεβάσμιο πρόσωπο της ομάδας. Ο ιερωμένος είναι ο εκπρόσωπος της Θείας Δύναμης που επιβλέπει και καθοδηγεί την ομάδα στην εκπλήρωση της ιερής αποστολής της. Ο κληρικός ξέρει βασικά να προσεύχεται, κάτι που είναι εξί-

σου απαραίτητο στη μάχη όσο και το βαρύ σπαθί του fighter. Με τη βοήθεια του σταυρού, ο κληρικός επιδρά επάνω στα κακά πνεύματα, αλλά συγχρόνως γιατρεύει τους πληγωμένους συντρόφους. Τις ώρες της ανάπαυσης, όταν όλοι οι άλλοι κοιμούνται, εκείνος προσεύχεται για τροφή ή για θεραπεία. Το πιο αγαπητό πρόσωπο της ομάδας.

ε) Mage (μάγος): Γνώστης της πιο αρχαίας απόκρυφης επιστήμης. Χωρίς αυτόν είναι αμφίβολο αν θα φτάσετε έστω στα μισά του προορισμού σας. Κάτοχος της λευκής μαγείας, ο μάγος είναι ο πιο αδύναμος στο σπαθί, αλλά αυτό δεν αποτελεί μειονέκτημα. Κάθε άλλο μάλιστα. Οσο η πείρα του στην αντιμετώπιση των κινδύνων του λαβύρινθου αυξάνει, ο μάγος θα γίνει το πιο απαραίτητο και το πιο ισχυρό μέλος της ομάδας. Σε αντίθεση με τον ιερέα, τα μαγικά του ξόρκια και οι επικλήσεις του έχουν καθαρά επιθετικό χαρακτήρα και αυξάνουν σε δύναμη και αποτελεσματικότητα με τον καιρό. Μην ξεχνάτε ότι δεν έχετε να κάνετε με κοινούς ανθρώπους, με σάρκα και αίμα (που κόβεται με το σπαθί), αλλά με δαίμονες και ξωτικά, τα οποία ζουν πέρα από αυτόν τον κόσμο και αντιμετωπίζονται με ανάλογο τρόπο. Να θυμάστε μια παροιμία, που λέγεται από τους παλιούς πολεμιστές των dungeons: Οταν το ξόρκι "πιάσει", τότε τι να το κάνετε το σπαθί... Εχοντας ως προϋπόθεση ότι στο Beholder έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε αρχικά τέσσερις συντρόφους, καταλαβαίνετε ότι παρουσιάζεται κάποιο πρόβλημα. Η λύση είναι να χρησιμοποιήσετε άτομα με συνδυασμό χαρακτηριστικών. Αυτό εξαρτάται κατ' αρχήν από τη φυλή απ' την οποία κατάγεται το μελλοντικό μέλος της ομάδας. Οι άνθρωποι είναι πολύ καλοί, αλλά δεν έχουν περισσότερες από μια ικανότητες. Αντίθετα οι elf και οι half-elf είναι εξαιρετικά ανεπτυγμένες φυλές (κάτι που συναντούμε σε όλα σχεδόν τα RPGs), και σε αυτούς μπορείτε να βρείτε μέλη με διάφορους συνδυασμούς χαρακτηριστικών (ranger - thief, ranger - cleric, thief - mage, fighter - thief), δίνοντάς σας τη δυνατότητα να συμπεριλάβετε όλες τις "τέχνες" στην ομάδα σας. Τέλος, ένα ακόμη χαρακτηριστικό που καλείστε να επιλέξετε στο αρχικό στάδιο του Beholder είναι και ο χαρακτήρας του ατόμου. Εχει κλίση προς το καλό ή προς το κακό; Είναι απείθαρχος, παρορμητικός; Αφού αποφασίσετε για όλα αυτά, δεν έχετε παρά να διαλέξετε κάποιο από τα άτομα, οι κύριες ιδιότητες του οποίου (stamina, constitution, charisma, intelligence, armor class, hit points) παρουσιάζονται στην οθόνη.

ΚΑΘΕ ΑΡΧΗ ΚΑΙ ΔΥΣΚΟΛΗ

Οι τέσσερις εξερευνητές παίρνουν γραπτή εξουσιοδότηση από το Δήμαρχο της πόλης για το κυνήγι των "σκοτεινών δυνάμεων". Βέβαια, κι αυτές με τη σειρά τους δεν είναι κουτές. Μέσα από τη μαγική τους σφαίρα βλέπουν πολύ καλά τι ετοιμάζεται, και ετοιμάζονται κι αυτοί καταλλήλως. Ετσι, μόλις οι τέσσερις φίλοι κάνουν τα πρώτα τους βήματα μέσα στους υπονόμους, η πόρτα της εξόδου σφραγίζεται από κατολίσθηση. Τώρα πια δεν μπορούν να οπισθοχωρήσουν, ούτε να ανεφοδιαστούν από τον έξω κόσμο. Αν θέλουν να ζήσουν, θα πρέπει να βρουν τον



εχθρό. Πάση θυσία.

▲ Η ομάδα παρουσιάζεται στον άρχοντα της πόλης. Παίρνουν την εξουσιοδότηση και ξεκινούν.

Σύντομα συνειδητοποιούν ότι ο πραγματικός εχθρός σε τούτον εδώ τον υπόγειο κόσμο δεν είναι οι λογής λογής καλικάντζαροι, αλλά η πείνα και η αίσθηση του προσανατολισμού. Θαρρείς ότι τα πάντα χτίστηκαν με μοναδικό σκοπό να μπλέξουν για πάντα τους νέους ταξιδιώτες. Το τέλος κάθε διαδρόμου οδηγεί σε άλλους δυο και κάθε νέα διαδρομή μοιάζει τόσο με την παλιά, που νομίζει κανείς ότι κάνει ατέλειωτους κύκλους. Πότε πότε μια σκουριασμένη πόρτα ανοίγει με εκείνο τον ανατριχιαστικό θόρυβο, φέρνοντάς τους αντιμέτωπους με ομάδες εξαγριωμένων ξωτικών. Αν είναι τυχεροί, τότε στο τέλος της μάχης μπορεί να βρουν τα αποθέματα τροφής των εχθρών και να ανανεώσουν ακόμη μια φορά τις ελπίδες τους. Μαζί μπορεί να αντικρύσουν τα άταφα κό-

Το μενού δημιουργίας της ομάδας. Οποιαδήποτε σχέση με γνωστά πρόσωπα είναι τελείως συμπτωματική.
▼ (σ.ε.: άστα αυτά!)



SPECIAL REVIEW

Μία σκηνή που θα κάνετε καιρό να δείτε. Εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Ο πρασινούλης δεν καταλαβαίνει από λόγια και, το χειρότερο, αντέχει το εντομοκτόνο.

καλα κάποιου άτυχου ταξιδιώτη, που ξεκίνησε κάποτε με τις ίδιες φιλοδοξίες. Ισως ο ιερέας να κάνει κάτι γι' αυτόν στο άμεσο μέλλον.

Σιγά σιγά οι φίλοι μας ανακαλύπτουν ότι τα πράγματα εδώ, κάτω από την Waterdeep, είναι πιο πολύπλοκα απ' όσο έδειχναν στην αρχή. Ολοι οι άγνωστοι που συναντά κανείς δεν είναι απαραίτητα εχθροί. Κάτω από το επίπεδο των υπονόμων βρίσκονται πολλά ακόμη, καθένα από τα οποία έχει χτιστεί



σε διαφορετική εποχή. Ορισμένα από αυτά ανήκουν στην κυριαρχία διαφόρων "μη-ανθρώπινων" φυλών, από τις διαθέσεις της οποίας θα εξαρτηθεί αν θα προχωρήσετε. Η υψηλή διανοητική τους κατάσταση τους επιτρέπει να δημιουργούν ανεξάρτητες κοινωνίες με δικούς τους νόμους. Με δεδομένο ότι οι φυλές αυτές δεν έχουν συμμαχήσει με το Κακό, ίσως θα ήταν μια πολύ καλή ιδέα να βρείτε έναν τρόπο να "συνεννοηθείτε" μαζί τους, κάτι που θα κάνει ευκολότερη τη ζωή της ομάδας. Ισως μια μικρή εκδούλευση να είναι η διπλωματικότερη κίνηση...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ενα κλασικό RPG αξιώσεων είναι πάντα ευπρόσδεκτο από τους περισσότερους gamers, και σαν τέτοιο θα πρέπει να δούμε και το Beholder. Χωρίς να θέλω να χαρακτηριστώ "ιερόσυλος", μπορώ να πω ότι το παιχνίδι παίζεται άνετα ακόμη και από εκείνους που ορκίστηκαν να μην παίξουν άλλο παιχνίδι κατώτερο από το DM. Κι αν λένε ότι τα RPGs είναι παιχνίδια ιδανικά για τις "κρύες νύχτες του χειμώνα", πού να δείτε τι γίνεται τις ζεστές νύχτες του καλοκαιριού. Είθε να γυρίσετε νικητές, αγαπητοί Pixelάδες!

BEHOLDER ENANTION DUNGEON MASTER

Αναπόφευκτη πια η σύγκριση, μια και το Dungeon Master προχώρησε τα RPGs πολύ μακριά. Ωστόσο, θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι ένα κλασικό RPG δεν είναι ποτέ κακό κι ούτε έχει ανάγκη από "πρωτοτυπίες". Απλά, η σύγκριση με το DM γίνεται για να δούμε πόση πρόοδος έχει γίνει εν έτει 1991. Συγκεκριμένα:

α) Στον τομέα των γραφικών προσωπική μου άποψη είναι (αλλά και πολλών άλλων) ότι το Beholder υπερτερεί. Δεν είναι μόνο το μεγάλο μέγεθος και η λεπτομέρεια στην απεικόνιση των sprites, αλλά και τα διαφορετικά background graphics από level σε level, καθώς επίσης και η σωστότερη προοπτική απεικόνιση του λαβύρινθου, ο οποίος δείχνει πιο "πλατύς" από εκείνον του DM.

β) Ηχος: Κι εδώ το Beholder αναμφισβήτητα κυριαρχεί. Σημαντικό στοιχείο που έχει προστεθεί στο παιχνίδι είναι η ηχώ των βημάτων των τεράτων που πλησιάζουν από τα βάθη του dungeon και κατευθύνονται προς εσάς, η οποία χαρίζει πολλούς "πόντους" στην ατμόσφαιρα. Αλλά και οι υπόλοιποι ήχοι δεν πάνε πίσω σε ποιότητα και καθαρότητα. Οι φίλοι της Amiga που έχουν το προνόμιο να την έχουν συνδέσει σε κάποιο στερεοφωνικό ενισχυτή, ας προσέξουν. Τα φτερουγίσματα των αραχνών και οι κλαγγές των όπλων είναι πολύ πιο ρεαλιστικές απ' ό,τι ίσως θα περιμένουν. Αφήστε δε το "στρίγγλισμα", που ακούγεται από τις σκουριασμένες πόρτες...

γ) Animation. Εδώ τα χαλάμε. Δεν υπάρχει καμιά πρόοδος σε σχέση με το DM. Δύο τρία το πολύ frames και αυτό ήταν όλο. Δεν είπαμε έτσι. Μπορεί τα sprites να είναι μεγάλα και καλοσχεδιασμένα, αλλά βρισκόμαστε πια στην εποχή του Space Ace... Λίγο καλύτερη κίνηση θα πρόσθετε αναμφίβολα στο gameplay. Αλλωστε, μιλάμε για Amiga, όχι για Amstrad.

δ) Προγραμματισμός. Κι εδώ υπάρχουν προβλήματα. Το παιχνίδι είναι αργό. Καθυστερεί, εκνευριστικά πολλές φορές. Στην αρχή μπορεί να μην το καταλάβετε, αλλά κατόπιν, μόλις ανακαλύψετε τα πλήκτρα κίνησης και επιταχύνετε το ρυθμό της εξερεύνησης, θα το διαπιστώσετε κι εσείς. Εκνευριστική επίσης η καθυστέρηση που δημιουργείται, όταν κλείνετε τα παράθυρα του inventory κατά τη διάρκεια της μάχης. Τέλος, άλλο ένα πρόβλημα είναι το γεγονός ότι δεν επιτρέπεται παρά μόνο ένα saved game.

ε) Οι γρίφοι του Beholder δεν είναι ούτε ιδιαίτερα εύκολοι ούτε ιδιαίτερα δύσκολοι. Κινούνται σε μέτρια επίπεδα (τουλάχιστον μέχρι το σημείο που έχω φτάσει εγώ) και δεν υποβιβάζουν τη δράση με καθαρά arcade γρίφους, όπως στο DM.

στ) Η μαγεία στο Beholder λειτουργεί διαφορετικά, απ' ό,τι στο Dungeon Master. Στο δεύτερο υπήρχε μια μπάρα "ενέργειας", η οποία καθόριζε πόσα spells μπορούσε να χρησιμοποιήσει ο μάγος της παρέας στις συγκρούσεις. Εδώ ο μάγος χρησιμοποιεί τα ξόρκια που έχει σημειώσει στο ειδικό βιβλίο, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν μια φορά το καθένα. Για να "γραφτούν" ξανά στο βιβλίο, θα πρέπει να απομνημονευθούν από το μάγο κατά τη διάρκεια της ανάπαυσης της ομάδας. Ετσι, μπορούμε να πούμε ότι η μαγεία είναι κάπως πιο "περιορισμένη" σε χρησιμότητα σε σχέση με το Dungeon Master, όχι όμως και σε σπουδαιότητα. Πολλά από τα ξόρκια είναι καθοριστικά για την έκβαση του παιχνιδιού.

ζ) Τέλος, θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι η ανίχνευση τροφής είναι περισσότερο εύκολη υπόθεση στο περιβάλλον του Beholder. Εδώ δεν έχουμε ανάγκη εύρεσης τροφής και νερού, παρά μόνο των rations.

PIXEL
Software Boutique

GAMES

● Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν απ' το σπίτι σας.
● Κάθε μήνα στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε
● Πώς;
Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΤΩΡΑ

ΚΑΙ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 9217428, εσωτ. 242

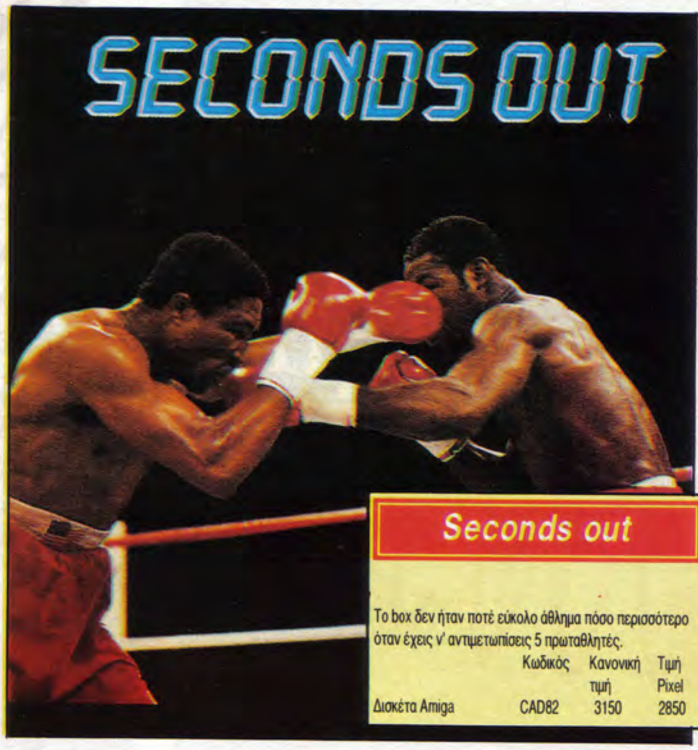
ΚΑΙ Η ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ !!!

ΕΙΔΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΟΤΙ ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΘΑ ΔΙΑΚΟΠΟΥΝ ΑΠΟ 20 ΙΟΥΛΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 20 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

ΘΑ ΕΠΑΝΕΛΘΟΥΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ ΚΑΙ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΙ

Οι πέντε Pixelοτυχεροί που κερδίζουν από μία τσάντα είναι:
ΤΣΙΛΙΓΚΡΙΔΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, Αλκιμάχου 15, **ΚΑΤΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ**, Οικονόμου 12, **ΣΑΒΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**, Κρυστάλλη 7, **ΒΑΛΑΒΑΝΗ ΜΑΡΙΑ**, Λ. Κηφισίας 160, **ΜΟΣΧΟΝΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**, Σταματιάδου 50
Παρακαλούνται να επικοινωνήσουν με το τηλέφωνο της Pixel Boutique.

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ **SUPER JOYSTICK** ΤΟΥ **PIXEL**, ΑΞΙΑΣ **2.500** ΔΡΧ.



Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC504	5000	4500

Gold of Realm

Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Final whistle

Ο τελικός τώρα αρχίζει...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD11	5850	5250

Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

Legend of Faerghail

Ενα φοβερό παιχνίδι με παραμυθένια εξέλιξη.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD011	9100	8200
Δισκέτα Atari ST	ST11	9100	8200

Maze adventures

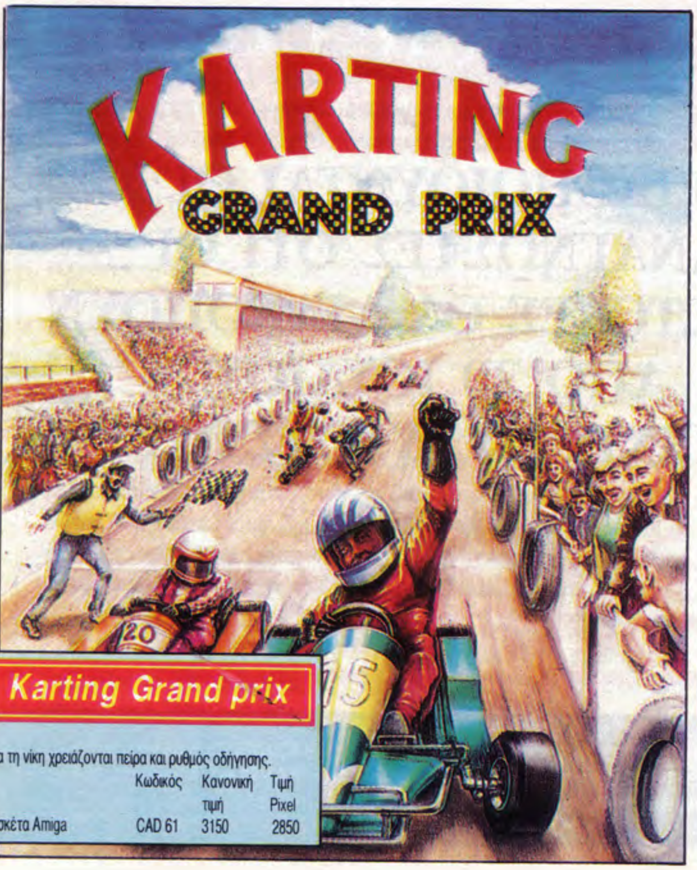
4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Eye of horus

Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200



Karting Grand prix

Για τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 61	3150	2850

Strategy games

5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

Backgammon

Και τώρα ώρα για τάβλι!!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Jungle hunt

Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Movie

Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650

Coinop hits

Μια συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από τη δικιά σας συλλογή!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC3	2950	2650
Κασέτα Spectrum	SC1	2950	2650

Captain America

Ο Super ήρωας σε φοβερές περιπέτειες. Αρπάξτε το joystick και βοηθήστε τον!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC2	1800	1600

Spherical

Μαγεία και λογική; Το παιχνίδι των αντιθέσεων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD4	3000	2700
Κασέτα Commodore	CC1	1850	1650

Prospector

Ενα παιχνίδι που χρειάζεται επιδεξιότητα και σκέψη

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 42	3550	3200

Club casino

Προσοχή, τα χρήματα στο casino τελειώνουν εύκολα!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500
Δισκέτα 3,5	PC391	3900	3500

Espionace

Θα μπορέσετε να οδηγήσετε τους 12 πράκτορές σας στον τελικό τους στόχο;

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC4	1800	1600

Challenge of Gobot

Πρέπει να εμποδίζετε το πνεύμα του κακού να καταστρέψει τους φίλους σας στον πλανήτη MOBEIUS, αν όχι...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD01	3000	2700

Fernandez must die

Ο τίτλος λέει πολλά, αλλά μέσα στις ζούγκλες της κεντρικής Αμερικής αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Spectrum	SC002	1850	1650

Evening star

Στις 8/9/1962 το evening star αποσύρθηκε, ήταν το πιο δυνατό τρένο της εποχής του, η επιστροφή του θα είναι φοβερή...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC07	1800	1600

E-motion

Ενα παιχνίδι στρατηγικής εξυπνάδας και γρήγορων αντανακλαστικών.

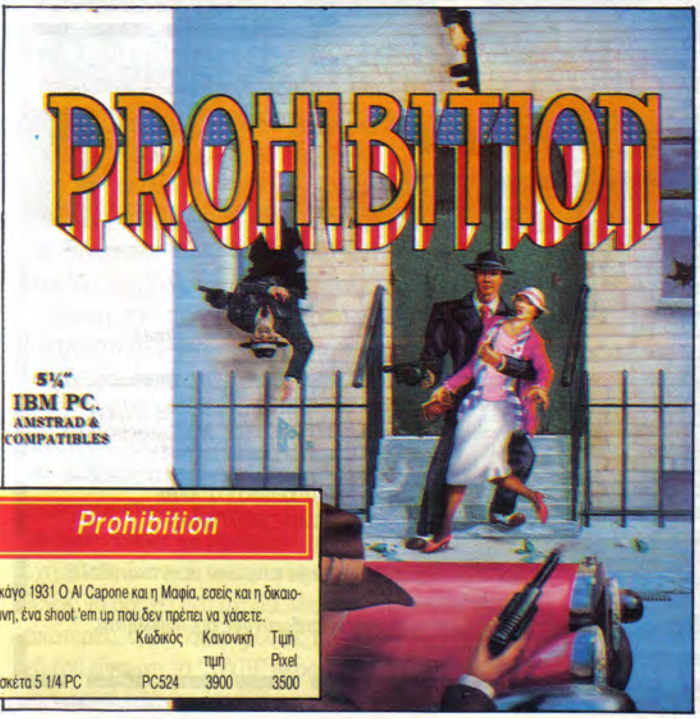
	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασετα commodore	CC41	2200	1950



Mystery of the mummy

Ενα adventure που για να λύσετε πρέπει να ψάξετε σε 186 διαφορετικά μέρη!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC501	4500	4050



Prohibition

Σικάγο 1931 Ο Al Capone και η Μαφία, εσείς και η δικαιοσύνη, ένα shoot 'em up που δεν πρέπει να χάσετε.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC524	3900	3500

JOYSTICK PIXEL



Και τώρα παραγγείλετε το φοβερό **Joystick** της **Pixel Software Boutique** κατάλληλο για όλα τα home computers.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
joystick JT1		2.500	2.200

ΚΑΙ PIXELO ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ

AMSTRAD ΔΙΣΚΕΤΑ
Gemini Wing
The running man
Licence to kill
Tiger road
Barbarian
Operation wolf

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

ATARI ST
Operation thunderbolt
Paper boy
Third courier
Rainbow islands

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

SPECTRUM ΚΑΣΕΤΑ
Licence to kill
The deep
Chase HQ
Pacmania
New Zealand story

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

AMSTRAD ΚΑΣΕΤΑ
Chase HQ
Hot road
Beach volley
The deep
Rainbow islands

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

AMIGA
Barbarian
4x4
Captain Fizz
Monsters
Eagle's nest
Extensor

ΤΙΜΗ 2.100 δρχ. το ένα

COMMODORE ΚΑΣΕΤΑ
The games
H K M
Deneris
Adidas football

ΤΙΜΗ 1.400 δρχ. το ένα

PIXEL Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. ....

ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ ....

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ.................................ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.................

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ.................................ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ.................

** Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%*

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του PIXEL.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

**** Δεν στέλνω χρήματα ,αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.***

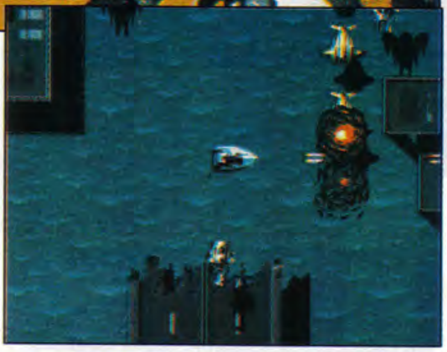
**** Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

SOFTWARE REVIEW

SWIV

ST • AMIGA





ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE

Πριν από δύο περίπου χρόνια είχε κυκλοφορήσει το "Silkworm", conversion από το ομώνυμο coin-op της Tecno και είχε κάνει κυριολεκτικά θραύση λόγω των πολύ καλών γραφικών του, αλλά κυρίως λόγω του πολύ καλού gameplay, στο οποίο προσέφερε σημαντικά η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε δύο εντελώς διαφορετικά οχήματα μάχης.

Το "SWIV", ως γνήσιος απόγονος του "Silkworm", διατήρησε τη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα στο τζιπ και στο ελικόπτερο, και διατήρησε επίσης και τη δυνατότητα να παίζει ένας παίκτης με οποιοδήποτε από τα δύο οχήματα ή δύο παίκτες ταυτόχρονα και ο καθένας να οδηγεί ένα όχημα. Μια από τις βασικότερες, όμως, διαφορές με τον προκάτοχό του είναι ότι το "SWIV" σκρολάρει κατακόρυφα πλέον, ενώ το "Silkworm" σκρόλαρε οριζόντια. Η πίστα είναι γεμάτη από εμπόδια και εχθρικά ιπτάμενα - και μη - αντικείμενα εμφανίζονται με τρομακτικούς ρυθμούς από όλες τις πλευρές. Αν διαλέξατε το ελικόπτερο ως όχημα μάχης, θα έχετε τη δυνατότητα να περνάτε πάνω από τα περισσότερα εμπόδια, αλλά μπορείτε να πυροβολείτε μόνο προς τα εμπρός, γεγονός που καθιστά την εξόντωση κάποιων αντιπάλων, και ιδιαίτερα όσων πυροβολούν συχνά προς το μέρος σας, εξαιρετικά δύσκολη. Από την άλλη πλευρά, η επιλογή του τζιπ παρουσιάζει το μειονέκτημα ότι μπορείτε να πέφτετε πάνω στα εμπόδια ή πάνω στα εχθρικά ελικόπτερα σε περίπτωση που θα προσπαθήσετε να πηδήξετε πάνω από κάποιο εμπόδιο. Εχετε όμως τη δυνατότητα να πυροβολείτε προς οποιαδήποτε κατεύθυνση θέλετε. Για να μπορέσετε να επιβιώσετε για αρκετό χρόνο, είναι χρήσιμο να εξολοθρεύετε το σκάφος - πουλί που εμφανίζεται συχνά - πυκνά. Η καταστροφή του δεν είναι εύκολη, αλλά, αν τελικά τα καταφέρετε, θα ανταμειφθείτε πλουσιοπάροχα με πιο ισχυρά πυρά, σφαίρες που καλύπτουν μεγαλύτερο τμήμα της οθόνης, πιο ταχύβολα όπλα ή και πόντους. Για να μη σας επιτρέπει το παιχνίδι, όμως, να υπερεξοπλιστείτε και να περνάτε έτσι εύκολα από επίπεδο σε επίπεδο, προσαρμόζει το βαθμό δυσκολίας του ανάλογα με το πόσο καλά προχωράτε, και έτσι, αν έχετε μαζέψει πολλά όπλα, δεν έχετε χάσει ζωή από την αρχή του παιχνιδιού και παίζετε παρέα με κάποιον φίλο σας, τότε έχετε πολλές πιθανότητες να γεμίσει η οθόνη με επικίνδυνους εχθρούς.

Η "Storm" έκανε πολύ καλή δουλειά στα γραφικά και τον ήχο (αν και ο ήχος θα μπορούσε να ήταν καλύτερος), αλλά το gameplay επισκιάζει τους άλλους τομείς, μια και είναι εύκολο να αρχίσει κανείς και πολύ εθιστικό. Ενα από τα καλύτερα shoot 'em ups που έχουμε δει.

• Κ. Βασιλάκης

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τα παιχνίδια που παίζονται ξανά και ξανά...

Καλοσχεδιασμένα γραφικά και sprites, μερικά από τα οποία έχουν εντυπωσιακό μέγεθος.
ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Επιτυχημένα ηχητικά εφέ, αλλά έχουμε ακούσει καλύτερα.
ΗΧΟΣ 80%

Το two player game και η προσαρμοσμένη δυσκολία βοηθούν σημαντικά στον τομέα του gameplay.
GAMEPLAY 90%

Με λίγα λόγια: ένα εξαιρετικό shoot 'em up.
ΓΕΝΙΚΑ 94%

SOFTWARE REVIEW

DUCK TALES
THE QUEST FOR GOLD

PCs • AMIGA • ST ■ ZX • CPC • CBM





Το κέντρο ελέγχου του παιχνιδιού. Από εδώ κανονίζετε τις διάφορες ενέργειές σας.



Ουοπς!!! Μια βουτιά στο χρυσάφι αναζωογονεί πάντα.

ΕΙΔΟΣ ARCADE ADVENTURE

ΜΟΡΦΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ TITUS

Πόσα χρόνια αλήθεια, είχα να αγοράσω ένα Mickey Mouse!!! Ετσι, όταν έπεσε στα χέρια μου το Duck Tales, το κοίταξα χαμογελώντας και θυμόμουνα όλα εκείνα τα ατέλειωτα απομεσήμερα του καλοκαιριού, αρκετά χρόνια πριν. Το πακέτο του παιχνιδιού μοιάζει με τεύχος από τα "Κλασσικά" του Mickey Mouse και μάλλον σε βάζει στο πνεύμα του τι πρόκειται να επακολουθήσει.

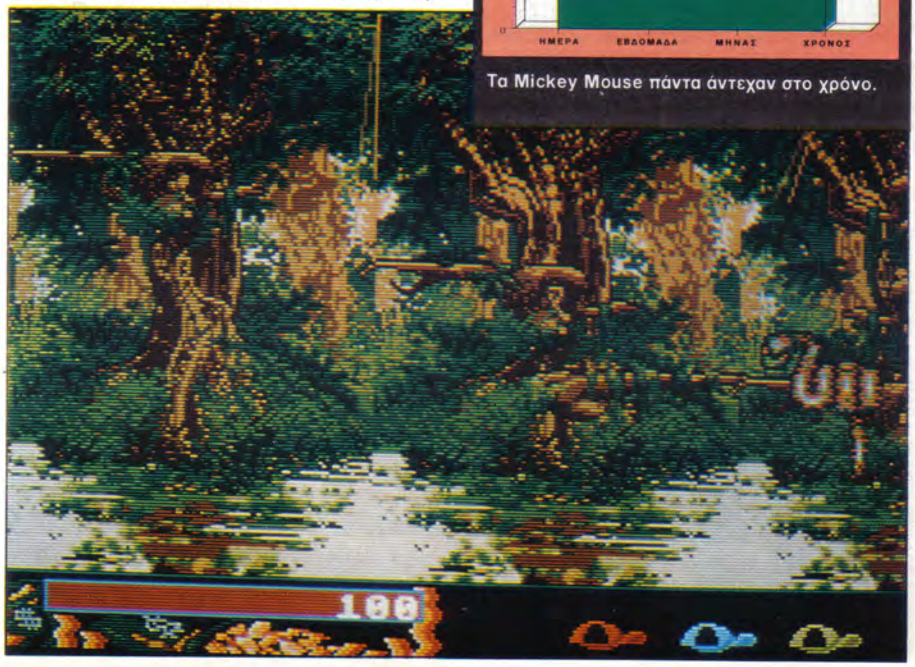
Στο παιχνίδι βοηθάτε τον Σκρουτζ Μακ Ντακ στην προσπάθειά του για - τι άλλο; - να μαζέψει χρήματα. Αυτή τη φορά ωστόσο, δεν πρόκειται για καθαρή φιλαργυρία, αλλά για ζήτημα τιμής. Ο αχρείος ο Flintheart Glomgold (στενός φίλος του Ρόμπαξ) τόλμησε να προκαλέσει τον παντοδύναμο Σκρουτζ σ' ένα στοίχημα: όποιος καταφέρει να μαζέψει τα περισσότερα χρήματα μέσα σ' ένα μήνα, θα ανακηρυχθεί "Πάπια της Χρονιάς" και θα βγει εξώφυλλο στο περιοδικό Dime. Η πρόκληση είναι αρκετά μεγάλη, και απ' την άλλη ο Σκρουτζ δεν λέει ποτέ όχι σε μερικές χιλιάδες δολαριάκια. Τη νύφη βέβαια θα την πληρώσουν, όπως πάντα, οι υπόλοιποι της παρέας. Ετσι, στις περιπέτειές του ο Σκρουτζ σέρνει μαζί του όλον τον καλό τον κόσμο: το δύστυχο τον Ντόναλντ, τους πιτσιρικάδες Χιούη, Λιούη και Ντιούη, μέχρι και τον Κύρο Γρανάζη για να του επισκευάζει το αεροπλάνο. Ετσι, μέσα στο παιχνίδι δεν ελέγχετε πάντα τον ίδιο χαρακτήρα. Η πλοκή τώρα έχει ως εξής: τα πάντα ξεκινάνε και καταλήγουν στο γραφείο του Σκρουτζ. Από εκεί μπορείτε να κάνετε την κλασική τονωτική βουτιά στο θησαυροφυλάκιο, να ασχοληθείτε με διάφορες άλλες επενδύσεις (μπας και βγάλετε και κάνα φράγκο παράλληλα με την περιπέτεια) και φυσικά να πάτε να ψάξετε για θησαυρούς. Το παιχνίδι έχει ορίσει διάφορα μέρη στον κόσμο (ανάμεσα σε αυτά και η Κρήτη), όπου υπάρχουν διάφοροι θησαυροί. Εσείς βλέπετε έναν παγκόσμιο χάρτη και αποφασίζετε πού θέλετε να ταξιδέψετε. Εδώ έρχεται και το πρώτο κομμάτι arcade παιχνιδιού, όπου πρέπει να απογειώσετε το αεροπλάνο σας και να το οδηγήσετε με ασφάλεια στον προορισμό του. Φυσικά, υπάρχει πάντα η πιθανότητα να συναντήσετε στον αέρα και το αντίπαλο αεροπλάνο, οπότε και τα πράγματα περιπλέκονται. Τα υπόλοιπα πράγματα που πρέπει να κάνετε όσο βρίσκεστε στον αέρα είναι να αποφύγετε τα διάφορα σύννεφα και τα διάφορα αερόστατα που τα έχει στείλει ο αντίπαλος για να σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Αφού φτάσετε στον προορισμό

σας και προσγειώσετε το αεροπλάνο με ασφάλεια, αρχίζετε την αποστολή σας. Ο τρόπος με τον οποίο ψάχνετε το θησαυρό διαφέρει από τόπο σε τόπο. Αλλού έχετε να διασχίσετε μια ζούγκλα, αλλού έχετε να βρείτε το δρόμο σας μέσα σε κάποιον λαβύρινθο ή να εξερευνήσετε μία σπηλιά. Η καλή χρήση του joystick είναι απαραίτητη, ενώ οποιαδήποτε καθυστέρηση την πληρώνετε σε μέρες που είναι πολύτιμες. Μην ξεχνάτε ότι ένας μήνας περνάει πολύ εύκολα. Να πάμε όμως στα γραφικά του παιχνιδιού, που είναι και το μεγαλύτερο ατού του. Εχουμε τους κανονικούς χαρακτήρες που βλέπουμε στα εικονογραφημένα του Disney, σκιτσαρισμένους άψογα. Τα σκηνικά και τα χρώματα είναι στο ίδιο στιλ: ο παίκτης νομίζει διαρκώς ότι διαβάζει Mickey Mouse και όχι ότι παίζει computer game. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και φτιαγμένα με μεγάλη λεπτομέρεια, αλλά αυτό δημιουργεί ένα συγκεκριμένο πρόβλημα: έχουμε συχνό φόρτωμα από τις δισκέτες. Ευτυχώς οι προγραμματιστές έχουν κάνει καλή κατανομή και έτσι δεν έχετε να αλλάζετε δισκέτες πολύ συχνά. Πάντως, στα γραφικά το παιχνίδι παίρνει άριστα. Εχουμε όλους σχεδόν τους χαρακτήρες από το comic, ζωηρά χρώματα και γενικά μια πολύ χαρούμενη ατμόσφαιρα.

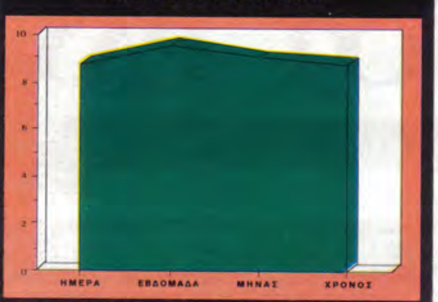
Δίπλα έχουμε και τον ήχο. Αποτελείται σχεδόν στο σύνολό του από ψηφιοποιημένες ομιλίες και μουσικά κομμάτια. Οι ομιλίες είναι εκείνες που ακούμε στην τηλεόραση στα cartoons και όχι κανονικές φωνές ανθρώπων. Πρόκειται γενικά για ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι με αρκετά δροσερό χιούμορ. Μάλλον θα το διασκεδάσετε. (Το είδαμε σε Amiga.)

• Α. Λεκόπουλος





ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα Mickey Mouse πάντα άντεχαν στο χρόνο.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Duck Tales μου θύμισε τα παιδικά μου χρόνια. Το διασκέδασα αρκετά, παρά τα μικροπροβλήματα του control.

Πράγματι, μερικές φορές οι φίλοι μας αργούν να υπακούσουν στο joystick. Παρόλα αυτά, πιστεύω ότι είναι αρκετά πρωτότυπο.

Δ. Παυλής

Πολύ όμορφα sprites και χρωματισμοί μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού.	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Πολλά sampled κομμάτια, που περιλαμβάνουν ομιλίες και φωνές απο Mickey Mouse.	ΗΧΟΣ	95%
Σε μερικά σημεία η απόκριση του joystick είναι μάλλον αργή.	GAMEPLAY	85%
Ενα αρκετά ευχάριστο παιχνίδι με πολλά στοιχεία δροσερού χιούμορ.	ΓΕΝΙΚΑ	93%



CRIME DOES NOT PAY

ATARI ST • AMIGA

Η μαφία, οι συμμορίες και τα εγκλήματα είναι ένα μάλλον συνηθισμένο θέμα για computer game. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι βρίσκεστε σε μία πόλη, μάλλον το Σικάγο, και είστε ο διάδοχος του γηραιού Don C. Αποστολή σας είναι να επικρατήσετε στην πόλη και στις άλλες συμμορίες και να γίνετε ο Βασιλιάς του Εγκλήματος. Προοπτική όχι και τόσο αποδεκτή, αλλά τι τα θέλετε, άλλοι καιροί, άλλα ήθη. Οπως καταλαβαίνετε, το να επικρατήσετε μέσα στα "καλύτερα" παιδιά δεν είναι και τόσο εύκολο. Θα πρέπει να βάλετε σε λειτουργία όλα τα βρώμικα κόλπα των μαφιόζων: από εκβιασμούς, μέχρι ληστείες και άλλα τέτοια. Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχετε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο συμμορίες: μία παρέα Ιταλών και μία Κινέζων. Αποτελούνται από τρία άτομα η καθεμία - δύο άντρες και μία γυναίκα. Αδύνατο φύλο οι γυναίκες, αλλά μέσα σε όλα. Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα λοιπόν και ξεκινάτε τη δύσκολη αποστολή σας. Ελέγχετε ένα χαρακτήρα κάθε φορά και τριγυρνάτε μέσα στην πόλη προσπαθώντας να ανακαλύψετε στοιχεία για εκβιασμούς, να μαζέψετε χρήματα και να αποφύγετε τους διάφορους εγκληματίες που κυκλοφορούν. Αυτοί οι τύποι δεν σας δείχνουν καμία συναδελφική αλληλεγγύη και το μόνο που προσπαθούν να κάνουν είναι να σας βγάλουν εκτός μάχης με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Εσείς έχετε στην κατοχή σας κάποιο περίστροφο που θα το χρησιμοποιήσετε αρκετές φορές, αν φυσικά έχετε σφαίρες. Ξεκινάτε το παιχνίδι με τρεις γεμιστήρες, αλλά μπορείτε να βρείτε σφαίρες σε διάφορα μέρη στο παιχνίδι.

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ACTION
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS

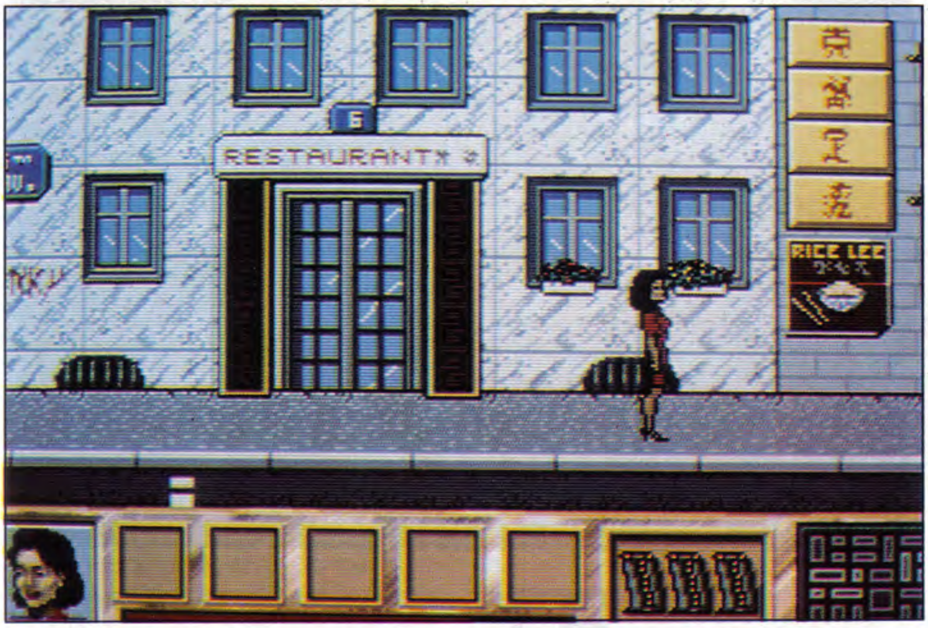


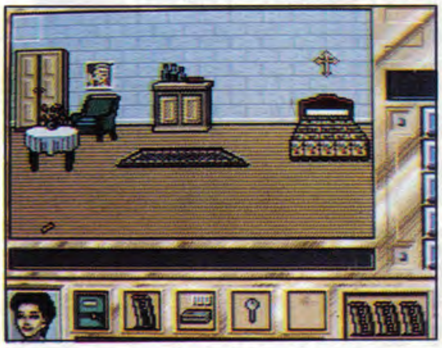
Η μία απ' τις δύο συμμορίες: πρόκειται για κινέζους.

Ο χαρακτήρας, που ελέγχετε, έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει μέχρι και πέντε αντικείμενα ταυτόχρονα. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να κάνετε κάποια αξιολόγηση του τι κρατάτε και, φυσικά, να πάρετε κάποια αντικείμενα με τη σειρά τους.

Ας δούμε όμως τι βλέπετε στην οθόνη. Οταν περπατάτε στους δρόμους, το παιχνίδι είναι οριζοντίου scrolling. Βρίσκετε το δρόμο σας με το χάρτη που βλέπετε στο κάτω δεξί μέρος της οθόνης. Αν έχετε στην κατοχή σας το κατάλληλο αντικείμενο, μπορείτε να δείτε στο χάρτη πού κυκλοφορούν αστυνομικοί. Καλό θα ήταν να αποφύγετε μια συνάντηση μαζί τους.

Τα περισσότερα αντικείμενα θα τα βρείτε μέσα σε σπίτια ή σε άλλα κτίσματα. Οταν μπαίνετε μέσα σε κάποιο σπίτι, το σκηνικό αλλάζει. Δεν βλέπετε πια το χαρακτήρα σας, αλλά το δωμάτιο μέσα απ' τα μάτια του. Δεξιά στην οθόνη εμφανίζεται μια λίστα με εντολές που συντονίζουν τις ενέργειές σας. Ταυτόχρονα, υπάρχει ένας κέρσορας στην οθόνη. Κάντε τον μία βόλτα στο χώρο και, αν υπάρξει κάτι που μπορείτε να πάρετε ή να εξετάσετε, θα εμφανιστεί σ' ένα παραθυράκι επάνω δεξιά. Αντικείμενα θα συναντήσετε αρκετά και θα πρέπει να τα αξιολογήσετε ως προς το πού και πώς θα τα χρησιμοποιήσετε. Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν και οι διάφοροι χαρακτήρες που συναντάτε. Αυτούς δεν τους βρίσκετε στο δρόμο, αλλά τον καθένα στο χώρο του. Πρέπει να προσέξετε πολύ τον τρόπο που φέρεστε στον καθένα, αν θέλετε να σας εξυπηρετήσει. Ο Δήμαρχος, ο Τραπεζίτης,





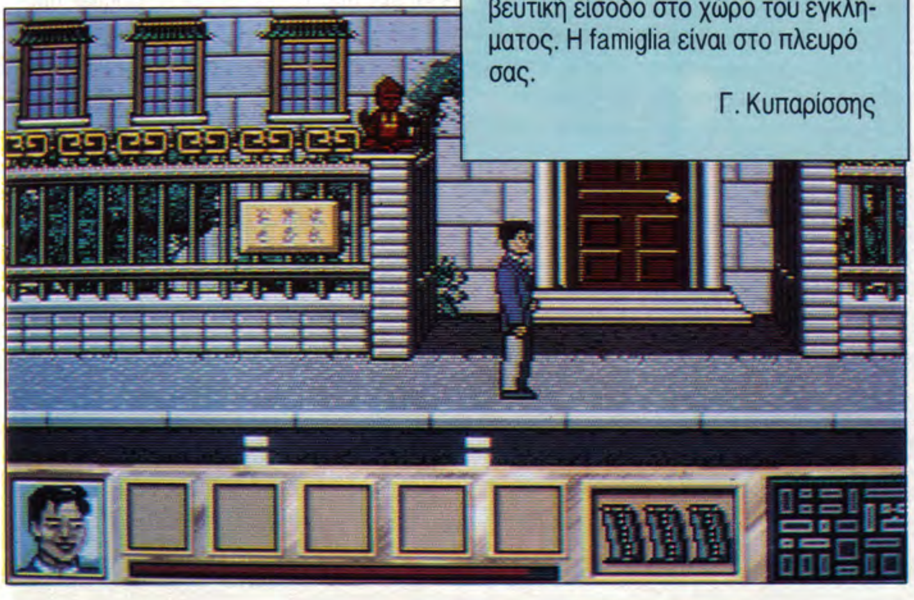
ο Δικαστής με τη γυναίκα του και ο Χασάπης είναι τα πρόσωπα με τα οποία θα μιλήσετε και θα σας φανούν αρκετά χρήσιμα - αν τους πλησιάσετε σωστά. Η συνομιλία γίνεται μέσω των αντίστοιχων icons που εμφανίζονται. Φυσικά, έχετε και άλλες δυνατότητες: να τους εκβιάσετε με κάποιο αντικείμενο που έχετε μαζί σας ή να τους δωροδοκήσετε ή - τέλος - να τους πυροβολήσετε.

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούμε να πούμε ότι είναι πολύ καλά. Τα sprites είναι μεγάλα και σχεδιασμένα με λεπτομέρεια (παρατηρήστε την Κινεζούλα), αλλά λείπει η λεπτομέρεια στο animation που είναι μάλλον απότομο. Ωστόσο, εκεί που τα γραφικά τα πηγαίνουν πολύ καλά είναι στα σκηνικά.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ποιος είπε ότι το έγκλημα δεν αποδίδει; Υπάρχουν αντίθετες γνώμες; Τουλάχιστον σε ό,τι αφορά το παιχνίδι τα πράγματα είναι πολύ θετικά: όμορφα graphics και απλό gameplay συνθέτουν ένα εθιστικό σύνολο. Αν δεν σας στενοχωρεί το κάπως απότομο animation, νομίζω ότι μπορείτε να κάνετε μία θριαμβευτική είσοδο στο χώρο του εγκλήματος. Η famiglia είναι στο πλευρό σας.

Γ. Κυπαρίσσης

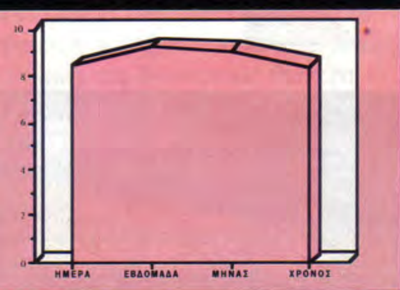


Οι δρόμοι της πόλης, αλλά και το εσωτερικό των διάφορων κτηρίων είναι σχεδιασμένα πάρα πολύ καλά, με λεπτομέρεια και ταιριαστά χρώματα.

Στον ήχο τα πράγματα δεν πηγαίνουν το ίδιο καλά. Εχουμε ένα μάλλον εκνευριστικό μουσικό θέμα και τα τυπικά εφέ. Ως σύνολο πάντως, το Crime Does Not Pay τα πηγαίνει πάρα πολύ καλά. Είναι αρκετά φιλικό, τα controls του είναι πολύ εύκολα και γενικά δεν ρίχνει τον παίκτη στα βαθιά νερά απότομα. (Το είδαμε σε Amiga).

• Α. Λεκόπουλος

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν σας αρέσει, μπορεί και να 'κολλήσετε'.

Όμορφα σκηνικά και συμπαθητικά sprites, αλλά λείπει η λεπτομέρεια στο animation.
ΓΡΑΦΙΚΑ 82%

Εκνευριστικό μουσικό θέμα και αδιάφορα εφέ.
ΗΧΟΣ 70%

Μάλλον εύκολα controls και γρίφοι μέσης δυσκολίας.
GAMEPLAY 80%

Ενα ευχάριστο και συμπαθητικό παιχνίδι.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

ΕΙΔΟΣ	ACTION GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TOMAHAWK

COUGAR FORCE

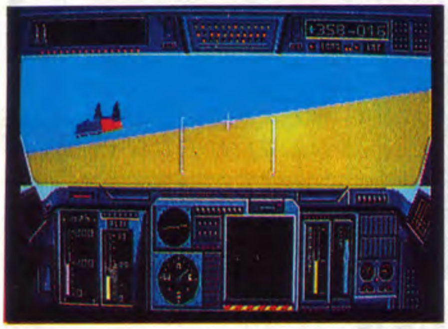
ST • AMIGA



Η θυμωμένη φωνή του αρχηγού της αστυνομίας κάλυψε όλους του άλλους θορύβους στη μεγάλη αίθουσα: "Και σας το είχα τονίσει: Θέλω να κινηθείτε κάτω από απόλυτη μυστικότητα. Τώρα, κοιτάξτε τι καταφέρατε."

Η ώρα ήταν περίπου 11 το πρωί και το 1ο αστυνομικό τμήμα της Ν. Υόρκης έσφυζε από κίνηση και θόρυβο. Αστυνομικοί έτρεχαν γύρω γύρω, κουβαλώντας υπόπτους και συμπληρώνοντας χαρτιά. Η αιτία της έκρηξης του αρχηγού ήταν αρκετά απλή: Μία μεγάλη επιχείρηση για την εξάρθρωση σπείρας εμπόρων ναρκωτικών είχε καταλήξει σε φιάσκο. Οι άντρες που εισέβαλαν την προκαθορισμένη ώρα στο κτήριο, συνάντησαν μόνο κάτι τρομαγμένους Μεξικάνους, σκελετωμένους απ' την πείνα. Κατά πάσα πιθανότητα, οι συμμορίτες θα βρίσκονταν τώρα πάνω σ' ένα κότερο έξω απ' το Μαϊάμι και θα διασκέδαζαν με διάφορους τρόπους. Η στατιστική υπηρεσία της αστυνομίας είχε υπολογίσει ότι η συγκεκριμένη συμμορία είχε διακινήσει ηρωίνη αξίας 3.000.000 δολαρίων. Οι πληροφοριοδότες της ασφάλειας είχαν δώσει κάποιες πληροφορίες (που κάποιοι τις θεώρησαν σίγουρες) οι οποίες αφορούσαν μία συνάντηση των εμπόρων για είσπραξη.

Ωστόσο, αυτή η κατάσταση δεν μπορούσε να συνεχιστεί. Ο αρχηγός χτύπησε το χέρι του στο γραφείο και ούρλιαξε στη γραμματέα του "Πάρε μου τον Cougar".





Το κομμάτι στο οποίο οδηγείτε τη μοτοσυκλέττα.

Ο Cougar είναι ένας μυστικός πράκτορας, με αποστολή να διαλύσει μια συμμορία εμπόρων ναρκωτικών σε ένα ερημονήσι του Ειρηνικού. Οπως καταλαβαίνετε, τα πράγματα δεν είναι και τόσο ρόδινα. Το παιχνίδι ξεκινάει από τη στιγμή που ο Cougar προσπαθεί να δραπετεύσει από τη φυλακή, όπου είναι έγκλειστος, και να ξεκινήσει την περιπέτεια. Σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού πρέπει να ανοίξετε δρόμο ανάμεσα από τους φρουρούς και να φτάσετε στην έξοδο.

Στα υπόλοιπα μέρη του παιχνιδιού έχετε να κάνετε διάφορα επικίνδυνα πράγματα, όπως - για παράδειγμα - να οδηγήσετε ένα πολεμικό αεροσκάφος (με τις ανάλογες αερομαχίες) ή να μπείτε μέσα σ' ένα hovercraft και να διασχίσετε επικίνδυνα νερά.

Οι υπόλοιπες αποστολές έχουν διάφορα αντικείμενα:

- Να φτάσετε με ασφάλεια στο χωριό των ιθαγενών.

- Να αποφύγετε τα θανατηφόρα βέλη των ιθαγενών, διασχίζοντας το χωριό τους.

- Να βγείτε μέσα από ένα λαβύρινθο ορυχείων, χρησιμοποιώντας μόνο την ικανότητά σας να προσανατολίζεστε και τα γυμνά χέρια σας.

- Να οδηγήσετε μία μοτοσικλέτα enduro αποφεύγοντας τους αντιπάλους που θέλουν να σας ρίξουν κάτω.

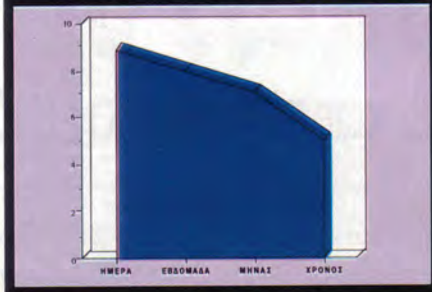
Οπως καταλαβαίνετε, το παιχνίδι έχει πολλούς διαφορετικούς χαρακτήρες και τρόπους απεικόνισης. Ξεκινώντας, βρίσκεστε στους διαδρόμους των φυλακών. Γύρω σας βλέπετε τις πόρτες των διάφορων κελιών, ενώ σας έρχονται και διάφοροι φρουροί, από τους διαδρόμους. Εσείς πρέπει τις περισσότερες φορές να τους εξουδετερώσετε, διότι δεν μπορείτε να περάσετε από πάνω τους ή να τους ξεφύγετε. Εχετε στη διάθεσή σας κινήσεις καράτε και τίποτ' άλλο. Το καλό είναι ότι και οι φρουροί είναι με γυμνά χέρια. Στην πορεία σας, θα βρείτε διάφορα κλειδιά και πυρσούς που θα σας βοηθήσουν να ανοίξετε το δρόμο σας. Στο κάτω μέρος της οθόνης, βλέπετε μια σειρά από υπολογιστές που παρέχουν διάφορες χρήσιμες πληροφορίες, όπως τα αντικείμενα που κουβαλάτε κ.λπ. Εδώ το παιχνίδι είναι horizontal scrolling. Μετά, βέβαια, τα πράγματα αλλάζουν. Οταν π.χ. οδηγείτε κάποιο απ' τα οχήματα, βλέπετε τη δράση μέσα απ' αυτό. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα διάφορα βοηθητικά στοιχεία για το όχημα: καύσιμα, αντοχή, πυρομαχικά κ.λπ. Θα πρέπει να πούμε ότι τα πυρομαχικά σας θα πρέπει να τα χρησιμοποιείτε με οικονομία, γιατί τελειώνουν σχετικά γρήγορα. Κάτι άλλο, που θα πρέπει να προσέξετε, είναι και τα τρακαρίσματα. Οι αντίπαλοι μπορεί να μην έχουν πυρομαχικά (σε ορισμένες περιπτώσεις), αλλά φροντίζουν να σας τρακάρουν μέχρι να σας βγάλουν... BLR.

Ενα δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι σίγουρα τα γραφικά του - τουλάχιστον στον τομέα του σχεδιασμού. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και σχεδιασμένα με λεπτομέρεια. Το ίδιο συμβαίνει και με τα background graphics. Ειδικά στην πρώτη πίστα, οι φυλακές είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες, αν και θα μπορούσε να είχε γίνει καλύτερη επιλογή χρωμάτων. Ωστόσο, υπάρχει πρόβλημα στο animation και στα controls. Το πρώτο σε ορισμένα σημεία είναι πολύ ομαλό και σε άλλα είναι έως κακό. Οσο για τα controls, στην πρώτη πίστα όπου χρειάζεστε ακρίβεια και ταχύτητα το sprite σας δεν υπακούει ιδιαίτερα.

Στον ήχο τώρα τα πράγματα είναι καλύτερα, αφού έχουμε καλό μουσικό θέμα και αρκετά ψηφιοποιημένα εφέ. Σαν γενικό συμπέρασμα μπορούμε να πούμε ότι το Cougar Force είναι αρκετά ενδιαφέρον και σύνθετο παιχνίδι, αλλά θα μπορούσε να είχε προσεχτεί περισσότερο. (Το είδαμε σε Amiga).

• Α. Λεκόπουλος

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εξαρτάται βέβαια από τη δική σας αντοχή και υπομονή.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το Cougar Force είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι που θα μπορούσε να είναι πάρα πολύ καλό. Εχει όμως μερικά ελαττώματα που μάλλον το ρίχνουν στη μετριότητα. Ωστόσο, μπορεί κανείς να παίξει μαζί του αρκετές φορές πριν το βαρεθεί. Μέχρι τότε πάντως, ο Cougar είναι αρκετά ριψοκίνδυνος.

Γ. Κυπαρίσσης





Καλοσχεδιασμένα sprites και προσεγμένα χρώματα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Από μουσική και εφέ καλά πάμε.
ΗΧΟΣ 90%

Το πρόβλημα στα controls ρίχνει χαμηλά τη βαθμολογία.
GAMEPLAY 78%

Ενα τυπικό παιχνίδι.
ΓΕΝΙΚΑ 80%

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

ή ένα εκπληκτικό, αλλά και πολύ - πολύ δύσκολο adventure

Οταν το πρωτοείδα, αναφώνησα: "Θεέ μου, τι adventure είναι αυτό!" Πανέμορφα γραφικά, εκπληκτικό animation, δράση που στην κυριολεξία σου πάγωνε το αίμα. Οσο πιο πολύ το προχωρούσα, τόσο πιο πολύ ανακάλυπτα σε τι Γολγοθά είχα μπλέξει. Ο θάνατος παραμόνευε παντού. Ολα τα στοιχεία, που έχουν καταγραφεί ως σκοτεινές δυνάμεις, είναι εδώ και σε περιμένουν σχεδόν σε κάθε βήμα σου. Οι μονομαχίες που περιέχει είναι οι πιο δύσκολες που έχω δει ποτέ. Κυρίες και κύριοι, υποδεχθείτε την καλύτερη περιπέτεια τρόμου που έχει γίνει ποτέ.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Μέσα στην καρδιά του καλοκαιριού, τα νέα από το χώρο της παραγωγής είναι ελάχιστα. Εξάλλου, σχεδόν καμία εταιρία παραγωγής δεν κυκλοφορεί νέα της προϊόντα αυτή την περίοδο. Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει κυκλοφορήσει το HEART OF CHINA της Dynamix - Sierra. Η Lucasfilm άλλαξε, για μια ακόμη φορά, την ονομασία του νέου adventure που ετοιμάζει με ήρωα τον Indiana Jones. Οι τελευταίες, λοιπόν, πληροφορίες λένε ότι αυτό θα ονομάζεται Indiana Jones and the Lost City of Atlantis και όχι Indy The Child, όπως είχαμε γράψει παλιότερα. Θέλω να πιστεύω αυτός να 'ναι και ο τελικός τους τίτλος. Ελλείψει λοιπόν άλλων νέων, ας περάσουμε να δούμε αναλυτικά την περιπέτειά μας. Μόνο μια μικρή σημείωση. Στο τεύχος του Σεπτεμβρίου θα παρουσιαστεί αναλυτικά το πρώτο adventure της Horrorsoft, το πολύ καλό PERSONAL NIGHTMARE.

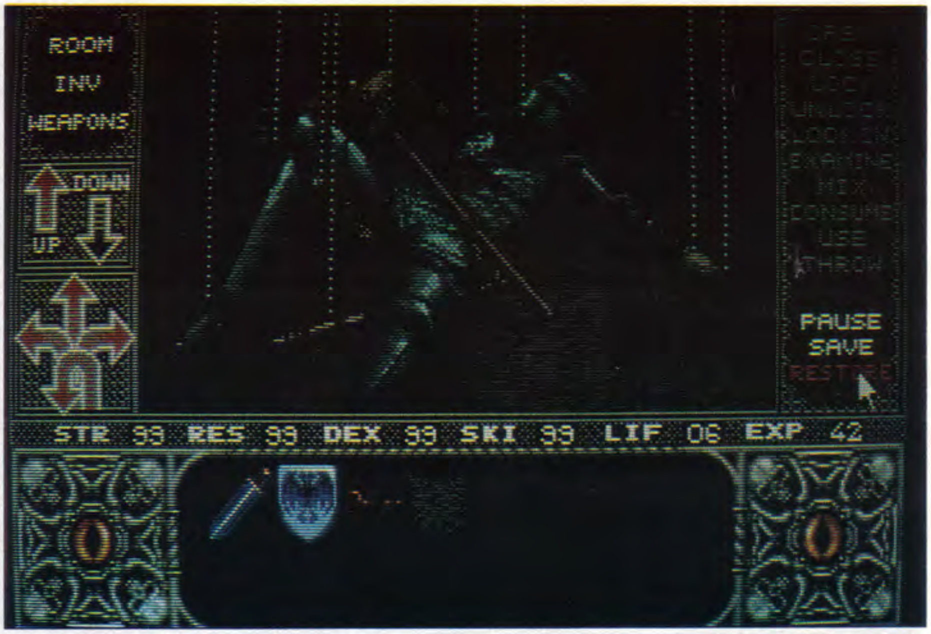
ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση εξελίσσεται στο κάστρο Killbragand. Η Elvira έχει κληρονομήσει το κάστρο αυτό και σκέφτεται να το μετατρέψει σε ένα είδος ξενοδοχείου τρόμου. Οι επισκέπτες θα μένουν μέσα σ' αυτό, θα έχουν κανονικά γεύματα και ταυτόχρονα θα μπορούν να περιτριγυρίζουν το κάστρο, που όμως έχει πάρα πολλά μέρη, κατακόμβες, λαβύρινθους, φυλακές, που θα έκαναν ακόμη και το αίμα του Frankenstein να παγώσει από τον τρόμο που σου προξενεί η θέα τους. Ολα πήγαιναν καλά, οι ετοιμασίες είχαν προχωρήσει αρκετά, όταν παράξενα πράγματα άρχισαν να διαδραματίζονται στο κάστρο. Η Elvira βρήκε κάτι σημειώσεις, που εξηγούσαν γιατί το κάστρο αυτό ήταν έρημο τόσα χρόνια, αλλά και το τι περίπου συνέβαινε. Πολλά χρόνια πριν, πάνω από 100, ζούσε εδώ η προ-προ-γιαγιά της, η λαίδη Emalda με το σύζυγό της, τον σερ Elrik, ο οποίος, όμως, έλειπε πάρα πολύ καιρό στην Ινδία για διάφορες υποθέσεις. Ετσι, μια μέρα βρήκε την ευκαιρία ο lord Beremond, ένας διαβολικός μάγος, να πλησιάσει τη lady Emalda και να τη σαγηνέψει. Οι δυο τους άρχισαν να ασχολούνται με διάφορα φρικιαστικά πράγματα μέχρι που, μια μέρα, ο lord Beremond σκοτώθηκε κατά λάθος σε ένα κυνήγι! Τώρα πια η lady Emalda συνέχισε τις φρικιαστικές επιδόσεις της μόνη της. Ολο το προσωπικό του κάστρου είχαν γίνει διαβολικά όντα. Η Emalda είχε κλείσει μια συμφωνία με τον ίδιο το Σατανά. Εδωσε την ψυχή της και φυσικά και όλων των υπηρετών της, με αντάλλαγμα την αθανασία της. Ετσι, φυσικά, ήθελε να πιστεύει η ίδια. Γιατί κανείς δεν μπορεί να κάνει "δίκαιες" συμφωνίες με το διάβολο. Τι διάβολος θα 'ταν τότε αυτός! Επειτα από λίγα χρόνια, η Emalda πέθανε. Ολες της οι ελπίδες, για να ξαναρχόταν στη ζωή, είχαν αφεθεί πια στο μακρινό μέλλον. Ο πάπυρος, που περιείχε τη δύναμη για να της δώσει ξανά τη ζωή, "the scroll of spiritual mastery", είχε κλειδωθεί καλά μέσα σ' ένα σεντούκι. Είχε έξι ειδικές κλειδαριές και πρόλαβε να μοιράσει τα έξι αυτά κλειδιά στους πιο πιστούς της υπηρέτες. Θα τα κρατούσαν αυτοί ή οι ψυχές τους, μέχρι που κάποτε θα τους δίνονταν μια νέα ευκαιρία. Τότε, θα μπορούσαν να κυβερνήσουν όλο τον κόσμο. Ενώ λοιπόν η Elvira μας προετοίμαζε το κάστρο, κάτι έγινε - ποιος θνητός μπορεί να ξέρει; - και ένα παράθυρο του κάτω κόσμου άνοιξε. Παράξενα όντα άρχισαν να πλημμυρίζουν το κάστρο. Δεν ήταν ζωντανοί, αλλά είχαν κανονικές ανθρώπινες μορφές. Οσο οι μέρες περνούσαν, και άλλα όντα άρχισαν να εμφανίζονται. Goblius, πέτρινα τέρατα, σκελετοί, vampires και άλλα έπαιρναν τις θέσεις τους σε διάφορα σημεία του κάστρου. Ευτυχώς, προς το παρόν δεν είχαν πειράξει την Elvira, ίσως λόγω της συγγένειάς της με τη lady Emalda - ποιος ξέρει; Πόσο όμως θα κρατούσε αυτό; Ετσι και η Elvira δεν έχασε καθόλου καιρό. Πήρε την

ΕΤΑΙΡΙΑ:	Horrorsoft/ Accolade
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:	Atari ST, IBM, Amiga, IBM συμβατοί
ΤΥΠΟΣ:	Menu - driven role - playing adventure

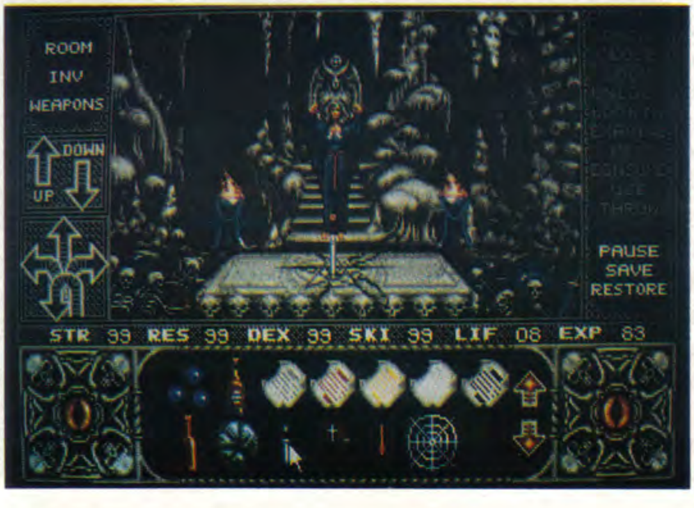
ADVENTURE

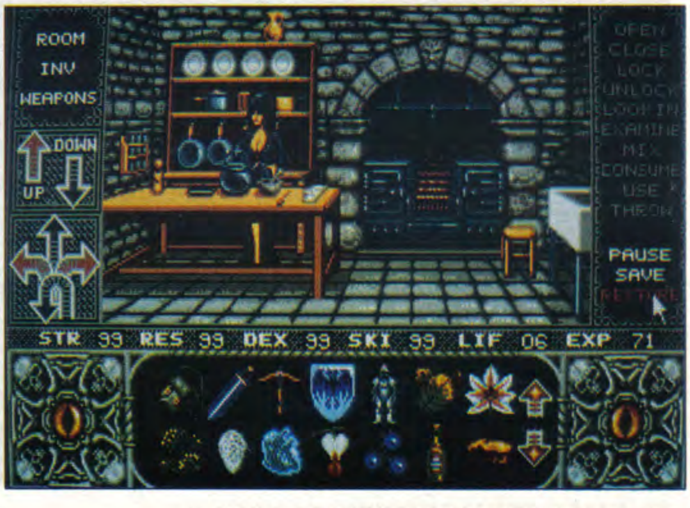
Broomsticks Weekly και σε μια αγγελία βρήκε τα στοιχεία σου. Σου πρότεινε να 'ρθεις εδώ και να "καθαρίσεις" όλο το κάστρο. Φυσικά εσύ δεν ήσουν κυνηγός φαντασμάτων, αλλά τι να κάνεις; Είχες καιρό να δουλέψεις και τα λεφτά που σου πρόσφερε ήταν από πάρα πολύ καλά έως υπερβολικά. Ετσι, χωρίς πολλές σκέψεις, δέχτηκες τη δουλειά αυτή και ξεκίνησες για το κάστρο Killbragand, να βρεις την Elvira. Δύστυχε, αν ήξερες πού έμπλεκες! Για να ξεκαθαρίσεις το κάστρο, πρέπει να σκοτώσεις τη διαβολική Emalda. Και για να το πετύχεις αυτό, χρειάζεται να βρεις το σεντούκι, όπου φυλάγεται ο πολύτιμος πάπυρος μαζί με ένα ειδικό στιλέτο. Πιο μπροστά, όμως, πρέπει να αποκτήσεις τα έξι ειδικά κλειδιά, που ανοίγουν το σεντούκι αυτό. Και φυσικά πρέπει να μπορέσεις να βρεις και την ειδική κρύπτη, μέσα στην οποία είναι φυλαγμένη η Emalda. Δηλαδή έχεις πολλή-πολλή-πολλή δουλειά μπροστά σου. Η βασική ιδέα της Elvira, Mistress of the dark, είναι παρμένη από το Movie Macabre, ένα ειδικό τηλεοπτικό σόου ενός σταθμού στο Λος Αντζελες, στις αρχές του '80, και το οποίο πρόβαλλε τα λεγόμενα B-horror films. Αργότερα, η Elvira έγινε και ταινία με μεγάλη επιτυχία. Τη μετατροπή της σε adventure την ανέλαβε η Horrorsoft, η οποία όμως, ενώ μόλις το είχε τελειώσει και ήταν έτοιμο για κυκλοφορία, έκλεισε λόγω κάποιων οικονομικών προβλημάτων που εμφανίστηκαν. Ετσι, χρειάστηκε να περάσει ένας ολόκληρος χρόνος, μέχρι η Accolade να πάρει τα δικαιώματά του, και εμείς να μπορέσουμε να το απολαύσουμε μπροστά στις οθόνες μας.

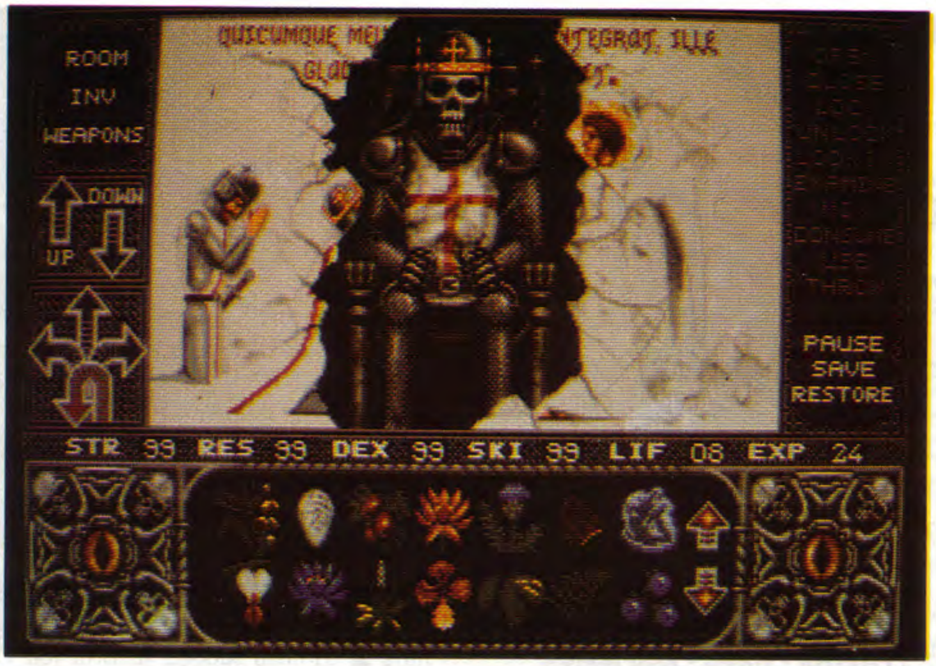


ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Elvira είναι πάρα πολύ όμορφα. Οι χώροι είναι πολύ πειστικά αναπαραγμένοι, ενώ σε πάρα πολλές τοποθεσίες υπάρχει ένα φανταστικό animation. Οι σκηνές που σκοτώνεις το vampire, που μιλάς με την Elvira, που σκοτώνεις το γεράκι, όταν η Elvira σου φτιάχνει τα διάφορα spells, του λυκάνθρωπου, όταν στο τέλος σκοτώνεις τη διαβολική Emalda, οι σκηνές στις κατακόμβες με τα διάφορα τέρατα και ιδίως αυτές με τις πιο πιστές υπηρέτριες της Emalda, τις φοβερές handmaidens είναι, κατά τη γνώμη μου, από τις ωραιότερες που έχω δει. Οι σκηνές των διάφορων θανάτων σου, και είναι πάρα πολλές (!), επίσης είναι πάρα πολύ καλές. Είναι σίγουρο ότι το Elvira θα σας κερδίσει οπωσδήποτε με τα πολύ όμορφα γραφικά του. Ο ήχος του επίσης είναι πάρα πολύ καλός, με διάφορα κομμάτια για οτιδήποτε σχεδόν κάνεις. Ειλικρινά, πολύ πάραπανω από τις προσδοκίες μου. Ο ήχος των ξιφομαχιών, των διαφόρων θανάτων, ο ήχος που υπάρχει σε κάθε animation, είναι σίγουρο ότι θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό. Σημειώστε εδώ ότι, στην έκδοση για την Amiga, οι προγραμματιστές έχουν επεξεργαστεί ακόμη περισσότερο ήχο για κάθε τοποθεσία. Ας περάσουμε, όμως, στο χειρισμό του. Η οθόνη χωρίζεται σε επτά κυρίως τμήματα και τα οποία είναι: Main window, Lower Window, Inventories, Direction arrows, the Stats bar, το Command menu και τις Exit Commands. Ας τα δούμε όμως ένα - ένα. Το Main







window αντιπροσωπεύει οτιδήποτε βλέπεις. Εδώ θα εμφανίζονται οι διάφοροι χώροι καθώς θα προχωράς, εδώ θα εμφανίζονται οι διάφορες μονομαχίες σου, εδώ επίσης θα βλέπεις και τα αποτελέσματα από τη δράση σου σε κάθε χώρο. Σημειώστε, επίσης, ότι παρ' όλο που η κίνηση γίνεται κυρίως με τα direction arrows, μπορείς κάνοντας κλικ με το mouse σ' ένα αντικείμενο πάνω στην οθόνη να μετακινηθείς πιο κοντά σ' αυτό, αποκτώντας έτσι κοντινότερη θέα.

Πάρα πολλά γραφικά - χώροι, που εμφανίζονται στο main window είναι σχεδιασμένοι προοπτικά, με βάθος, γι' αυτόν ακριβώς το λόγο. Για να ανοίξεις μια πόρτα, που εμφανίζεται στα γραφικά, κάνε κλικ σ' αυτήν και θα ανοίξει. Πρόσεχε, όμως, γιατί ποτέ δεν ξέρεις τι έκπληξη κρύβεται από πίσω. Αν συναντήσεις κλειδωμένη πόρτα, τότε θα χρειαστεί να κουβαλάς το κατάλληλο κλειδί. Αν το έχεις, κάνε κλικ στην πόρτα και τώρα διάλεξε το UNLOCK από τις εντολές και μετά το OPEN. Επίσης, όλα τα αντικείμενα εμφανίζονται στο παράθυρο αυτό. Για να πάρεις κάποιο ή να το εξετάσεις, κάνε πρώτα κλικ με το mouse πάνω σ' αυτό και αμέσως αυτό θα εμφανιστεί, όταν επιλέξεις το ROOM στα αριστερά. Κάνοντάς του τώρα κλικ μπορείς να επιλέξεις την εντολή EXAMINE (ή κάνε διπλό κλικ πάνω σ' αυτό). Για να το πάρεις, πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω του και μετάφερέ το στην επιλογή INVENTORY στα αριστερά σου. Γι' αυτά, όμως, θα μιλήσουμε πιο αναλυτικά πιο κάτω. Οταν εξετάζεις ορισμένα αντικείμενα, αυτά εμφανίζονται με μια μεγάλη εικόνα και με ένα ειδικό R. Κάνε κλικ όπου θέλεις να εξετάσεις και για να φύγει η εικόνα αυτή, κάνε κλικ στο R αυτό. Το LOWER WINDOW περιλαμβάνει πολλές λειτουργίες. Εμφανίζει τα αντικείμενα του inventory σου, τα αντικείμενα του weapon inventory και τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε δωμάτιο - χώρο, αφού όμως πρώτα κάνεις κλικ σ' αυτά πάνω στο main window. Λειτουργεί σαν παράθυρο διαλόγου, όταν συναντήσεις άλλους χαρακτήρες. Επίσης, εδώ εμφανίζονται και οι περιγραφές των διάφορων αντικειμένων, όταν τα εξετάζεις. Σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν τα τρία INVENTORIES. Το πρώτο, ROOM, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, εμφανίζει όλα τα μετακινούμενα αντικείμενα κάθε δωματίου, αφού όμως πρώτα έχεις κάνει σ' αυτά κλικ πάνω στο main window. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, γιατί αλλιώς δεν πρόκειται αυτά να εμφανιστούν στο room inventory. Σημειώστε εδώ ότι, αν τα αντικείμενα αυτά είναι πάρα πολλά, τότε μπορείς να τα βλέπεις κινώντας τα πάνω και κάτω arrows που υπάρχουν στο lower window. Επίσης, για να εξετάσεις κάποιο απ' αυτά, κάνεις διπλό κλικ πάνω του. Για να πάρεις κάποιο απ' αυτά, πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse, και έχοντάς το πατημένο, το μεταφέρεις στο inventory. Το INVENTORY δείχνει όλα τα αντικείμενα που κουβαλάς. Προσέξτε, όμως, το εξής. Κάθε αντικείμενο έχει ένα συγκεκριμένο βάρος. Ετσι,





όσο περισσότερα αντικείμενα, και μάλιστα βαριά, κουβαλάτε, τόσο πιο πολύ καταπονείτε τη δυναμή σας. Αντίστοιχα, όσο πιο δυνατός είστε τόσο πιο πολλά αντικείμενα μπορείτε να κουβαλάτε.

Για να πάρεις ένα αντικείμενο, περιγράψαμε πιο πάνω τη διαδικασία. Για να το ρίξεις, κάνεις το ίδιο. Πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse πάνω σ' αυτό, και έχοντάς το πατημένο, το μεταφέρεις είτε στο room inventory είτε κατ' ευθείαν στο main window. Σημειώστε ότι μπορείτε να ρίξετε με μία όλα σας τα αντικείμενα, μεταφέροντας το inventory σας, την αντίστοιχη επιλογή από τα invectories σας, στο room inventory. Το WEAPON inventory, δείχνει ποια όπλα κουβαλάς, παρ' όλο που αυτά εμφανίζονται και στο κανονικό inventory σου. Διάλεξε όποιο όπλο θέλεις να χρησιμοποιήσεις, κάνε κλικ σ' αυτό και μετά επίλεξε την εντολή USE από το command menu. Ετσι, αυτό το όπλο θα χρησιμοποιείς στις μονομαχίες σου μέχρι φυσικά να επιλέξεις κάποιο άλλο. Τα όπλα αυτά έχουν ισχύ μόνο σ' όσους χαρακτήρες είναι οπλισμένοι με ξίφος. Στους υπόλοιπους θα χρειαστείς είτε μαγικά spells για να τους σκοτώσεις είτε κάποια άλλα ειδικά όπλα. Τα DIRECTION ARROWS, στα αριστερά της οθόνης, επιτρέπουν την κίνηση του χαρακτήρα σου, που είναι σχεδόν ίδια μ' αυτή του θρυλικού DUNGEON MASTER. Οταν μια διεύθυνση είναι υπαρκτή, το αντίστοιχο "βέλος" ανάβει με ειδικό χρώμα.

Σημειώστε ότι, όταν είστε σε μια κλειστή πόρτα, π.χ. στα βόρεια, η κίνηση δεν θα επιτρέπεται μέχρι φυσικά να ανοίξετε. Το STATS BAR δείχνει τα χαρακτηριστικά του ήρωα, στο μέσον της οθόνης. Το STR είναι το strength. Μπορείς να την αυξάνεις με διάφορα μαγικά spells. Οταν χτυπιέσαι, η δύναμή σου αδυνατίζει και φυσικά όσο πιο δυνατός είσαι τόσο πιο ισχυρά κτυπήματα δίνεις και πιο πολλά αντικείμενα κουβαλάς. Το RES, resilience, δείχνει πόσο κτύπημα μπορείς να αντέξεις. Το DEX, dexterity, αντιπροσωπεύει γενικά την ability σου, δηλαδή την ικανότητά σου να ξεκινήσεις πρώτος μια μονομαχία, τη γρηγοράδα σου κ.λπ. Το SKI, skill, δίνει την ικανότητά σου με κάθε συγκεκριμένο όπλο. Οσο πιο πολλούς νικάς με κάθε όπλο, τόσο η ικανότητά σου αυτή αυξάνεται. Το



LIF, life, δείχνει πόση ζωική ενέργεια έχεις. Οσο αυτό χαμηλώνει, τόσο πιο ασθενής γίνεσαι και, όταν φτάσει στο μηδέν, πεθαίνεις. Το EXP, experience, δείχνει πόσο πολύ έχεις προχωρήσει στο παιχνίδι, κυρίως νικώντας αντιπάλους. Το COMMAND MENU δείχνει τις εντολές που καταλαβαίνει το παιχνίδι, και οι οποίες έχουν άμεση σχέση με συγκεκριμένα αντικείμενα ή χαρακτήρες. Π.χ., αν κάνεις κλικ στην Elvira στην κουζίνα, η επιλογή MIX ανάβει. Σε ένα κλειστό συρτάρι, αν κάνεις κλικ, η επιλογή OPEN και, αν το ανοίξεις, η επιλογή LOOK IN, CLOSE, EXAMINE κ.λπ. Στα όπλα, στους πάπυρους κ.λπ., αν κάνεις κλικ, η εντολή USE. Τέλος, οι EXIT commands αντιπροσωπεύουν τις εντολές PAUSE, που περιέχει και την εντολή QUIT, SAVE και RESTORE. Γενικά, ο χειρισμός του δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου. Ολα είναι, κατά τη γνώμη μου, πολύ απλά.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Επειδή υπάρχει πρόβλημα χώρου, δεν θα πω και πάρα πολλά. Το ELVIRA είναι ένα adventure τρόμου. Ε! λοιπόν, αυτή η αίσθηση της αγωνίας και του τρόμου, υπάρχει παντού μέσα στο παιχνίδι. Θα δείτε τόσο αίμα και τόσες σκηνές θανάτου, όσες δεν έχετε δει σε όλη σας τη ζωή. Κόντεψα να βρικολακιάσω παίζοντάς το! Για την ατμόσφαιρα λειτουργούν όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού. Σενάρια, γραφικά, animation, γρίφοι, δράση, ήχος, τα πάντα. Αν είστε καρδιακός, κρατηθείτε μακριά του. Δεν έχω τίποτε άλλο να προσθέσω. Η δράση του είναι μαγευτική. Ας σταθούμε, όμως, κύρια στις μονομαχίες που καταλαμβάνουν και τον κύριο όγκο της δράσης του παιχνιδιού. Κατ' αρχάς ας δούμε τις μάχες σώμα με σώμα. Εδώ ο χρόνος είναι ο κυριότερος παράγοντας. Οταν είστε στο COMBAT mode, ο κέρσορας θα αλλάξει ή σε ασπίδα ή σε ξίφος. Το ξίφος σημαίνει ότι είστε σε επίθεση. Αμέσως επιλέξτε το LUNGE ή HACK. Ο αντίπαλός σας θα κάνει BLOCK ή PARRY. Αν επιτύχει, θα ακούσετε ένα μεταλλικό ήχο (απέκρουσε), αλλιώς θα δείτε τι ζημιά του έχετε κάνει. Η ασπίδα δείχνει ότι είστε σε άμυνα. Είναι καθοριστικό να μάθετε την αμυντική σας τακτική, στη βάση του χρόνου. θα πρέπει να κάνετε BLOCK ή PARRY ένα ή δύο δευτερόλεπτα πριν ο αντίπαλός σας κινηθεί. Εχετε υπόψη ότι έχετε 50% πιθανότη-

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	94
ΔΡΑΣΗ:	90
ΓΡΑΦΙΚΑ:	93
ΓΡΙΦΟΙ:	92
ΗΧΟΣ:	93
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	90

ADVENTURE

τες να επιζήσετε σε κάθε μονομαχία. Γι' αυτό καλό είναι, πριν, να σώζετε τη θέση σας. Οσο πιο πολλούς αντιπάλους νικάτε με ένα όπλο, τόσο πιο πολύ εξασκείστε μ' αυτό.

Σημειώστε εδώ ότι ειδικά το crossbow θέλει αποκλειστική εξάσκηση στην οθόνη με το στόχο, στον κήπο, πριν χρησιμοποιηθεί εναντίον άλλου χαρακτήρα. Ρίχτε στο στόχο μέχρι να πάρετε το μήνυμα ότι τώρα πια είστε εντάξει. Μια σειρά όμως σημαντικών αντιπάλων νικώνται μόνο με τα κατάλληλα μαγικά spells. Για να φτιάξετε ένα spell, πρέπει να δώσετε πρώτα το κατάλληλο βιβλίο στην Elvira. Μετά, να έχετε τα απαραίτητα συστατικά, όπως περιγράφονται στις οδηγίες. Μετά, κάντε κλικ στην Elvira, στην κουζίνα, και τώρα επιλέξτε το MIX. Στο βιβλίο διαλέξτε ποιο μαγικό spell θέλετε να σας κάνει. Στις δυο σελίδες που θα παρουσιαστούν, δεξιά θα υπάρχουν όλα τα συστατικά που θα κουβαλάτε. Διαλέξτε όποια και όση ποσότητα απ' αυτά χρειάζονται για το εν λόγω spell και μεταφέρετέ τα στην αριστερή σελίδα του βιβλίου. Αφού μεταφέρετε στην αριστερή σελίδα τα κατάλληλα συστατικά, επιλέξτε το MIX στο κάτω - δεξί του βιβλίου. Αν τα έχετε κάνει σωστά, η Elvira θα σας το φτιάξει. Φάτε το ή πιείτε το, για να είναι έτοιμο υπό τη μορφή ενός πάπυρου, για το παιχνίδι. Για να το χρησιμοποιήσετε, τώρα κάντε κλικ σ' αυτό και μετά κλικ στην εντολή USE. Δύο spells είναι 100% απαραίτητα, για να τελειώσεις το παιχνίδι. Τα HERBAL HONEY και GLOWINE PRIDE. Θα χρειαστείς όμως και άλλα πολλά, κυρίως για τις μονομαχίες σου με τα διάφορα "τέρατα". Αντί για γρίφους, θα σας πω πού θα βρείτε όλα τα συστατικά. Στο herb garden τα: Aconite, Bleeding heart flower, bloodroot, dandelion, Elderberries, hellabore, Parsley, Plantain, Rose, Witch hazel. Στα garden paths τα: belladona dogwood. Στο bar το: Absinthe. Στο centre of mazes τα: Algae, black lotus, blood lily, lily, lily leaf. Στο dungeon τα: spider's web, beetles, centipedes, earwings και spiders. Στο falcon το: bird's feather. Στα maze's paths τα: bird's egg, nettles, thistle. Στο kitchen (pantry): honey, red wine, white wine. Στο Vampire's room: Vampire's dust, αφού το σκοτώσεις. Στο backyard path τα: Flame flower, firethorn, four leaf clover, hawthorn, maiden tree leaves, mistletoe, mushrooms. Στο burial chamber το: dragon's blood, στην τρύπα, στο κρανίο πάνω από την πόρτα. Στο Living room τα: fern, monsters. Outside stables το hay. Inside stables το horsehair. Στα battlements το ivy. Στο bathroom το: laudnum στην τρύπα μεταξύ τοίχου - πατώματος. Στο Chapel το Manticore Hide, μέσα στο βιβλίο. Στο Well τα: moss. Μέσα στο στάβλο το horsehair. Μέσα από το shed τα maggots και έξω απ' αυτό τα nightshade. Και στο outside herb garden τα poppy.

Ποιοι έχουν τα έξι κλειδιά: ένα είναι πίσω από το dumb waister στην κουζίνα. Ενα στο γεράκι. Ενα το έχει grey knight που σκοτώνεται μόνο με το crossbow. Ενα είναι στην τρύπα στο torture chamber (πάρε το ring στο inventory σου, για να αποκαλυφθεί η τρύπα!). Ενα στο σταύλο, πίσω από το ring, αφού σκοτώσεις το λυκάνθρωπο. Και το τελευταίο στον πίνακα ανακοινώσεων, στο δωμάτιο του αρχηγού της φρουράς, ο πιο δύσκολος χαρακτήρας για να σκοτώσεις. Πού είναι το σεντούκι. Αφού βρεις πώς να πάρεις κάρβουνα από την κουζίνα, τρέξε στο κανόνι και άναψε το φιτίλι. Στον πύργο που θα γκρεμίσεις, θα το βρεις κρυμμένο. Πρώτα, όμως, πρέπει να θάψεις στις κατακόμβες τα κόκαλα του φαντάσματος στο torture chambers, ώστε να πάρεις τα tongs για τα κάρβουνα.

Το ELVIRA είναι ένα φανταστικό adventure. Απίθανο από κάθε πλευρά. Θα σας γοητέψει, είναι σίγουρο εκατό τοις εκατό!



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

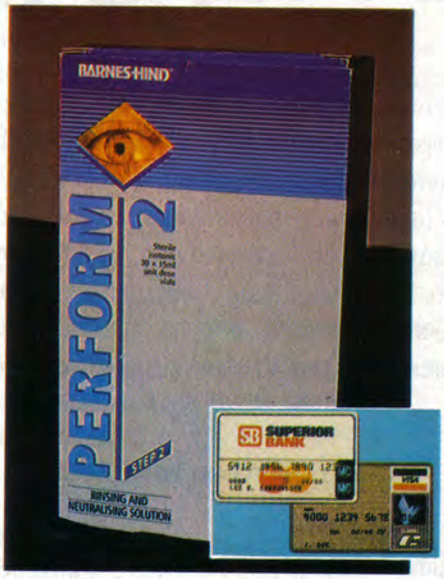
Πήγαινε κατευθείαν στον επικεφαλής της φρουράς. Αφού ελευθερωθείς από τη φυλακή, έξω από το στάβλο πάρε το hay. Πήγαινε στο μουσείο, ακριβώς απέναντι από το δωμάτιο του αρχηγού της φρουράς και πάρε το μεγάλο τσεκούρι (κάνει USE) και την ασπίδα (επίσης κάνε USE). Μπες στην κυρίως οικία του κάστρου. Από τη βιβλιοθήκη πάρε το spell book. Πήγαινε στην κουζίνα. Δώσε το βιβλίο στην Elvira και πάρε από το pantry (δεξιά) το honey. Επίλεξε να φτιάξει το HERBAL HONEY με τα honey και hay. Πιες το και τώρα μπορείς να ξεχωρίσεις όλα τα λουλούδια. Πήγαινε στο armoury και πάρε τα long sword (κάνε USE) και crossbow. Ανέβα πάνω. Ψάξε όλα τα δωμάτια για crossbolts (9 συνολικά θα βρεις), εκτός από το δωμάτιο του vampire. Αυτό άστο για αργότερα... Ω! με φωνάζει η ELVIRA. Πρέπει να φύγω!

ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ

Η επίδραση ενός πρωτότυπου μέσου



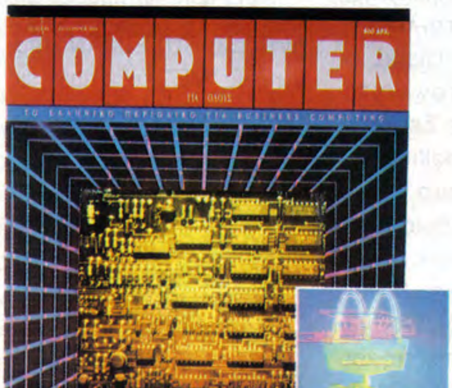
Στη διαφήμιση



Στη διασφάλιση



Στην προώθηση & προβολή



Στο image building

Προκειμένου να σχεδιάσετε την κατάλληλη προσέγγιση για να καλύψετε αποτελεσματικά τους στόχους σας

Σκεφτείτε τις δυνατότητες που σας προσφέρονται επιλέγοντας ένα μέσο προηγμένο, που επιδρά άμεσα και διαχρονικά στον καταναλωτή.
Η εμπορική χρήση της ολογραφίας έχει αποδείξει ότι:

✔ Κατέχει τα πρωτεία • στο ενδιαφέρον που προκαλεί στον καταναλωτή και στην αναγνωρισιμότητα • στα τολμηρά πρώτα βήματα της πορείας των πωλήσεων • στις διαφημίσεις άμεσης ανταπόκρισης • στη διαχρονικότητα.

✔ Αύξησε τις πωλήσεις ενός εκδοτικού οργανισμού, κατά 40%, όταν τοποθετήθηκε σε εξώφυλλο περιοδικού του.

✔ Αύξησε τις πωλήσεις ενός brand name, πλέον του 300%, όταν χρησιμοποιήθηκε ως κύρια ετικέτα συσκευασίας.

✔ Εξάλειψε την παραχάραξη των πιστωτικών καρτών και περιέστειλε τις χρηματικές απώλειες των τραπεζικών οργανισμών, περισσότερο από 50.000.000 δολλάρια σε ένα χρόνο.

Επικοινωνήστε μαζί μας σήμερα, και αφήστε μας να σας δείξουμε πώς θα βάλουμε την τεχνογνωσία μας να δουλέψει για σας.

ΟΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
Υπηρεσίες με Διάσταση και Αποτελεσματικότητα
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Τηλ. 9225.520, 9217.428, Fax. 9216.847

ADVENTURE S.O.S.

Η στήλη σιγά - σιγά αρχίζει να αποκτά και έναν επιπλέον χαρακτήρα. Πέρα δηλαδή από τα κλασικά γράμματά σας που ρωτούν τι να κάνουν σε συγκεκριμένους γρίφους, έχουν αρχίσει να έρχονται γράμματα που αναζητούν γενικότερες ιδέες, προτείνοντας έναν πιο ζωντανό διάλογο. Επίσης, έχουν έρθει και αρκετά γράμματα που αφορούν τα διάφορα bugs που εμφανίζονται στα adventures. Καλό σας καλοκαίρι λοιπόν, καλές διακοπές, όπου και αν βρίσκεστε.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Και αυτό το μήνα με βομβαρδίσατε κυριολεκτικά με τα γράμματά σας και έτσι, χωρίς να χάσουμε πολύτιμο χώρο, πάμε κατευθείαν στο θέμα.

MONKEY ISLAND

Στο προηγούμενο τεύχος έγραφα για τις προσβολές και τις απαντήσεις στις περίφημες μονομαχίες με τη swordmaster στο MONKEY ISLAND. Πρώτος ο ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ μας τηλεφώνησε και μας έδωσε τη σωστή απάντηση. Στην προσβολή λοιπόν "I usually see people like you pasted out on the tavern floors" απαντάς με το "Even before they smell your breath?".

Ετσι, λοιπόν, λύνεται το μυστήριο. Οι προσβολές και οι απαντήσεις των πειρατών παραμένουν 16, ενώ οι αντίστοιχες της swordmaster είναι 17, γιατί απλούστατα δύο προσβολές έχουν την ίδια απάντηση! Ετσι τελειώσαμε και μ' αυτό.

Επίσης ένα άλλο γράμμα, που ρωτά για το MONKEY ISLAND χωρίς καθόλου στοιχεία, επισημαίνοντας ότι αυτά είναι στο ερωτηματολόγιο που συνόδευε το γράμμα του. Επιμένετε να κάνετε τη ζωή σας δύσκολη χωρίς λόγο.

Επανειλημμένα αναφέρω πως πρέπει να γράφετε μέσα στο γράμμα τα πλήρη στοιχεία, γιατί πολλές φορές μου παραδίδουν σκέτα τα γράμματά σας χωρίς κανένα άλλο στοιχείο, δηλ. φάκελο κ.λπ.

LOOM

Συνεχίζουμε με τα λεγόμενα "ορφανά" γράμματα. Ηρθε ένα γράμμα από τον ΑΛΕΞΗ Μ.(!) από τη Ρόδο, που ρωτά για το LOOM. Χωρίς όμως να υπάρχουν τα υπόλοιπά του στοιχεία. Ας μας ξαναγράψει, προσέχοντας να αναφέρει αναλυτικά τα στοιχεία του μέσα στο γράμμα.

CHRONO - QUEST II

Ο ΔΕΜΠΕΓΙΩΤΗΣ ΠΕΤΡΟΣ μας έστειλε τη λύση του CHRONO - QUEST II. Τον ευχαριστούμε πολύ. Δημοσιεύουμε το όνομά του, αλλά τη λύση την έχουμε από τότε που παρουσιάστηκε το παιχνίδι στο περιοδικό (Φεβρουάριος '91, Νο 74).

MANHUNTER I: NEW YORK

Να συνεχίσουμε με τα bugs που υπάρχουν στα adventures της Sierra. Ο ΕΥΘΥΜΙΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ μας γράφει ότι στο MANHUNTER I: NEW YORK, ver. 1.22, 31-8-88, παίζοντάς το σε ένα αργό 1640 Amstrad, όταν κερδίζει στο λούνα πάρκ, στο Coney Island, ο άνθρωπος δεν τον κοιτά παράξενα, ώστε δείχνοντάς του το medallion να πάρει την datacard, αλλά του δίνει κατευθείαν το βραβείο (!), έτσι ώστε να μη μπορεί να συνεχίσει. Η μόνη μου συμβουλή είναι να δοκιμάσεις να το παίξεις και σε κανένα άλλο συμβατό, πιο γρήγορο, μήπως και εκεί ξεπεραστεί το πρόβλημα αυτό.

HERO' S QUESTS

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΙΑΝΝΙΤΣΑΡΟΣ μας γράφει για ορισμένα επιπλέον bugs στα εκπληκτικά - κατά τα άλλα - HERO' S QUESTS ή QUESTS FOR THE GLORY, αν προτιμάτε. Στο πρώτο λοιπόν της σειράς λέει ότι αν σαν thief κάνεις εκεί που βρίσκεις το seed, που σου ζητά ο δρυΐδης, CLIMB ROCK ανεβαίνεις για να πάρεις το σπόρο και περιμένεις. Αν τώρα τυπώσεις CLIMB DOWN, τότε παίρνεις το μήνυμα "oops!..." και βγαίνεις στο MS - DOS.

Επίσης, στο δεύτερο της σειράς, τη 12η μέρα μέσα στο Guild όταν είναι ο Rakeesh, κάνεις GET SWORD. Αν το επιχειρήσεις μια άλλη μέρα, όταν δεν είναι εκεί ο Rakeesh παίρνεις πάλι το μήνυμα "oops!..." και ξανά στο MS-DOS. Αυτά, που δεν είναι ελεγμένα από μένα, τα μεταφέρω με κάθε δυνατή επιφύλαξη.

HERO' S QUEST II

Ο ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΒΕΝΙΖΕΛΟΣ μας λέει τα εξής: στο HERO' S QUEST II, στην κατεστραμμένη πόλη του Iblis, στην πόρτα που σου ζητά ένα όνομα, αν αντί του SULEIMAN απαντήσεις "ME", τότε παίρνεις πάλι το γνωστό "oops!... " κ.λπ. και βγαίνεις στο MS-DOS. Ο ίδιος δε προτείνει τα ακόλουθα hints, που εκμεταλλεύονται αντίστοιχα bugs των παιχνιδιών. Ισχυρίζεται λοιπόν ότι στο HERO' S QUEST II, αφού πάρεις το beard, πας στον Keapon Laffin και τού το πουλήσεις, μπορείς να ξαναεπαναλαμβάνεις την εντολή αυτή και να παίρνεις συνέχεια 15 dinars!

LARRY III

Στο LARRY III επίσης, ισχυρίζεται ότι σαν Patti, στο μπαρ, αφού κάνεις LOOK PIANO και GET MONEY, μπορείς να ξαναεπαναλαμβάνεις τις εντολές αυτές με

αποτέλεσμα να αυξάνεις συνεχώς το σκορ σου.

Μ' αυτόν τον τρόπο λέει ότι το έφτασε στους 6.048 πόντους!!! Τελειώνοντας, κάτι δικό μου.

CODENAME: ICEMAN

Στο CODENAME: ICEMAN στην έκδοση για τον Atari ST, ver. 1.041, είναι αδύνατο να κάνεις φουλ σκορ! Ναι, διαβάζετε σωστά. Αυτό συμβαίνει γιατί, βγαίνοντας από τις υποθαλάσσιες σπηλιές, στο λιμάνι της Τυνησίας, αντί για να πάρεις 11 πόντους που είναι το κανονικό, παίρνεις μόνο 9!! Ετσι το maximum σκορ που μπορείς να πετύχεις είναι μόνο 298 στα 300, όσο καλά και αν παίξεις. Είναι ελεγμένο 100% από μένα τον ίδιο και από πρωτότυπο φυσικά.

YOBAI

Τελειώνοντας, λοιπόν, μία σειρά γραμμάτων που έπρεπε να δημοσιευτούν οπωσδήποτε, έστω και αν "έπιαναν" πολύτιμο χώρο, από το λιγοστό της στήλης, να σταθούμε σ' αυτό του ΓΙΑΝΝΗ ΜΗΤΣΟΠΟΥΛΟΥ από τη Θεσσαλονίκη. Ρωτά για ένα adventure, το "YOBAI" που τουλάχιστον σε μένα προσωπικά είναι τελείως άγνωστο. Οσοι από σας λοιπόν ξέρουν οτιδήποτε, ας μας το στείλουν, και εμείς θα το δημοσιεύσουμε, ελπίζοντας να ολοκληρώσουμε τη λύση του, όπως κάναμε και με το SRAM.

PERSONAL NIGHTMARE

Ο ΑΚΗΣ ΑΝΔΡΙΚΟΠΟΥΛΟΣ από την Κέρκυρα ρωτά στο PERSONAL NIGHTMARE πού βρίσκει χρήματα για να εμφανίσει το φιλμ. Στο Vicarage, στον πάνω όροφο, στο box room, LOOK και εξέτασε τα βιβλία. Πάρε το Treasure Island book και εξέτασέ το. Θα βρεις το Savings book. Με αυτό στο ταχυδρομείο GIVE SAVINGS BOOK TO POSTMISTRESS, BUY STAMP WITH 20P. Ρωτάει επίσης τι κάνεις με το vampire που βγαίνει από το coffin.

Εχοντας το mirror από την κρεβατοκάμαρα του Jones, στην pub, μπες στην κρύπτη. Προχώρησε EAST τέσσερις φορές στο coffin. WAIT και όταν αρχίσει ν' ανοίγει πήγαινε WEST τέσσερις φορές και σταμάτησε στην ανοικτή πόρτα. Το vampire θα σε ακολουθήσει, αλλά θα σταματήσει στην πόρτα από το φως. Τώρα SHINE LIGHT AT VAMPIRE και το σκοτώνεις.

Τέλος, ο ΜΑΝΩΛΗΣ ΚΑΛΑΪΤΖΑΚΗΣ, ανάμεσα στα πολύ κολακευτικά του σχόλια για τη στήλη αυτή (να 'σαι καλά), προτείνει όσα γράμματα έρχονται και αμφισβητούν τα γραφόμενά μας, να τα στέλνουμε στο γνωστό μάγο Mordack, που κατέχει καλά την τέχνη της εξαφάνισης ανθρώπων και πραγμάτων!!!

Καλή τύχη!

Αυτά προς το παρόν, καλό σας καλοκαίρι και καλές διακοπές. Εγώ πού θα βρίσκομαι; Ποιος ξέρει; Ούτε εγώ πάντως! Πιθανόν στη Ν. Υόρκη, πιθανόν όμως και στην Κρήτη ή στην Πάτμο. Θα τα ξαναπούμε λοιπόν από το Σεπτέμβρη, πιστεύω πιο ανανεωμένοι όλοι. Αρκετά σκουριάσαμε με τα διάφορα αυτό το χειμώνα!

"BARD' S TALE I"

συμπληρωματικά στη λύση του τεύχους Νο 68

Στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου του '90, πριν από ένα χρόνο δηλαδή, είχαμε δημοσιεύσει μία συνοπτική λύση του περιβόητου Bard's Tale I. Σήμερα δημοσιεύουμε ορισμένα επιπλέον στοιχεία τα οποία και αφορούν κύρια τις συντεταγμένες των εξόδων σχεδόν σε κάθε επίπεδο. Πριν προχωρήσουμε, ορισμένες σημαντικές διορθώσεις που μας έστειλε ο ΦΩΤΙΑΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ από τη Θεσσαλονίκη. Κατ' αρχήν στο 3ο επίπεδο των Sewers δεν υπάρχει κάτι το εξαιρετικό σαν αντικείμενο που πρέπει οπωσδήποτε να πάρεις. Το κείμενο αφορούσε το 3ο επίπεδο στις κατακόμβες και το εν λόγω αντικείμενο είναι το μάτι (eye), που θα βρεις εκεί. Κατά δεύτερον, στο θρόνο που υπάρχει στο 1ο level του Harkyn's Castle, μόνο ο Bard χαρακτήρας μπορεί να κάτσει. Και τελευταίο, στο 4ο level του Mangar tower, όταν ερωτηθείς ποιος είναι ο μεγαλύτερος γιος του Odin και απαντήσεις THOR, δεν τηλεμεταφέρεσαι, όπως επίσης είχαμε γράψει, αλλά κερδίζεις ένα thor figurine, το οποίο υποτίθεται ότι θα σου χρησιμεύσει αργότερα στις μάχες. Προχωρώντας από εδώ τηλεμεταφέρεσαι στο NW σημείο του επιπέδου όπως τότε είχαμε γράψει. Οι έξοδοι λοιπόν είναι: SEWER LEVEL 1: NI8E17 (up) και N17E14 (down). SEWER LEVEL 2: N17E14 (up) και N21E11(down). SEWER LEVEL 3: N21E5 (up) και N16E17 (long way για τον πύργο του Mangar). CATACOMBS LEVEL 1: N15E16 (down). CATACOMBS LEVEL 2: N15E16 (up) και N8E11 (down).

CATACOMBS LEVEL 3: N8E11 (up). HARKYN'S CASTLE LEVEL 1: N19E0 (up). HARKYN'S LEVEL 2: N19E19 (up) και N19E0 (down). HARKYN'S LEVEL 3: N19E19 (down). Με επιφύλαξη εδώ σημειώστε ότι οι συντεταγμένες του αγάλματος πρέπει να είναι N1E21. Στο KYLEARAN'S TOWER στο N18E14 συναντάς το μάγο Kylearan. Για να ξεφύγεις από τις αρχικές τοποθεσίες, πήγαινε στο N1E19 όπου τηλεμεταφέρεσαι στο N21E21. Στο MANGAR'S TOWER τώρα. Πρόσεχε καθώς χαρτογραφείς το πρώτο επίπεδο, γιατί μπορεί να τηλεματαφερθείς στο δεύτερο χωρίς να το καταλάβεις καθόλου. Και αυτό γιατί το NE τμήμα του χάρτη στο 1ο και στο 2ο επίπεδο είναι ακριβώς ίδιο!!! Οι συντεταγμένες τώρα: TOWER LEVEL 1: N13E20 (up) και N0E0 (down). TOWER LEVEL 2: N2E11 (up) και N17E21 (down). TOWER LEVEL 3: N9E3 (up) και N2E11 (down). TOWER LEVEL 4: N0E0 (up) και N9E3 (down). TOWER LEVEL 5: N0E0 (down). Προσέξτε επίσης τα εξής: στο 4ο επίπεδο μπορείς να φτάσεις τις σκάλες για το 5ο, μόνο αφού μετατρέψεις, στην ειδική περιοχή, όλες τις πόρτες σε τοίχους και τους τοίχους σε πόρτες! Στο 5ο επίπεδο μη φοβηθείς να πηδήξεις στη λίμνη με το boiling liquid, μια και αυτό είναι απαραίτητο για να τελειώσεις το παιχνίδι. Τέλος, στο τετράγωνο N15E10 πρέπει να κουβαλάς τα silver, triangle και square cicle για να προχωρήσεις. Οταν περάσεις, έπειτα από λίγο θα συναντήσεις τον Mangar.

ΠΡΟΣΟΧΗ!



ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ GAMES SOFTWARE HOUSE ΣΑΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ!

Το πρώτο 100% ελληνικό software house για computer games αποφάσισε ότι είναι ώρα να αποκαλυφθούν τα ταλέντα που θα δημιουργήσουν τις πρώτες αξιόλογες ελληνικές προγραμματιστικές παραγωγές για HOME MICROS και PCs. Εάν έχετε γνώσεις προγραμματισμού σε γλώσσα assembly AMSTRAD CPC, AMIGA, PC ή έχετε την ικανότητα να μεταφράζετε σχέδια, εικόνες και ήχους σε computer graphics και ψηφιακή μουσική, τότε δεν θα πρέπει να πείτε όχι στην ευκαιρία που σας παρουσιάζεται. Τηλεφωνήστε τώρα στο 9225520 και ζητήστε τον κ. Γιάννη Αϊδίνη.

Μην καθυστερείτε.

Οι gamers όλου του κόσμου σας περιμένουν!

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΟΥΛΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

- 1 (1) ◆ **BATMAN** (OCEAN)
- 2 (2) ◆ **OPERATION WOLF** (OCEAN)
- 3 (3) ◆ **SILKWORM** (VIRGIN)
- 4 (4) ▲ **SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
- 5 (5) ◆ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 6 (6) ▼ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 7 (7) ◆ **SHINOBI** (VIRGIN)
- 8 (8) ▲ **KICK OFF 2** (ANCO)
- 9 (9) ▼ **THE DUEL** (ACCOLADE)
- 10 (10) ▼ **RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)

ATARI ST/AMIGA

- 1 (1) ◆ **KICK OFF 2** (ANCO)
- 2 (2) ◆ **TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
- 3 (3) ◆ **SHADOW OF THE BEAST 2** (PSYGNOSIS)
- 4 (4) ◆ **PLAYER MANAGER** (ANCO)
- 5 (5) ◆ **BATMAN THE MOVIE** (OCEAN)
- 6 (6) ● **ST DRAGON** (AWESOME)
- 7 (7) ◆ **AWESOME** (PSYGNOSIS)
- 8 (8) ● **REVELATION** (CRYSALIS)
- 9 (9) ◆ **CHASE HQ** (OCEAN)
- 10 (10) ● **CHIP CHALLENGE** (US GOLD)

(◆): Σταθερό (▲): Ανοδος
(▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

☆ TOP 20 ☆

1	(1)	◆	ROBOCOP	(OCEAN)
2	(2)	◆	BATMAN	(OCEAN)
3	(3)	◆	THE NEW ZEALAND STORY	(OCEAN)
4	(4)	◆	BUBBLE BOBBLE	(FIREBIRD)
5	(5)	◆	KICK OFF	(ANCO)
6	(6)	◆	CABAL	(OCEAN)
7	(7)	◆	SHINOBI	(VIRGIN)
8	(8)	◆	KICK OFF 2	(ANCO)
9	(9)	◆	DRAGON NINJA	(MELBOURNE HOUSE)
10	(10)	◆	CHASE HQ	(OCEAN)
11	(11)	◆	PIRATES	(MICROPROSE)
12	(12)	◆	TV SPORTS BASKETBALL	(CINEMAWARE)
13	(13)	◆	SHADOW OF THE BEAST 2	(PSYGNOSIS)
14	(14)	◆	OPERATION WOLF	(OCEAN)
15	(15)	◆	SILKWORM	(VIRGIN)
16	(16)	◆	PLAYER MANAGER	(ANCO)
17	(17)	●	CHIP CHALLENGE	(US GOLD)
18	(18)	◆	THE DUEL	(ACCOLADE)
19	(19)	●	REVELATION	(CRYSALIS)
20	(20)	●	ST DRAGON	(AWESOME)



COMMODORE

- 1 (1) ◆ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
- 2 (2) ▲ **PIRATES** (MICROPROSE)
- 3 (3) ◆ **THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
- 4 (4) ◆ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 5 (5) ◆ **KICK OFF** (ANCO)
- 6 (6) ◆ **CABAL** (OCEAN)
- 7 (7) ◆ **BATMAN** (OCEAN)
- 8 (8) ◆ **CHASE HQ** (OCEAN)
- 9 (9) ◆ **SILENT SERVICE** (MICROPROSE)
- 10 (10) ◆ **SILKWORM** (VIRGIN)

SPECTRUM

- 1 (1) ◆ **SHINOBI** (VIRGIN)
- 2 (2) ◆ **CABAL** (OCEAN)
- 3 (3) ◆ **KICK OFF** (ANCO)
- 4 (4) ◆ **ROBOCOP** (OCEAN)
- 5 (5) ◆ **DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
- 6 (6) ◆ **BASKET MASTER** (IMAGINE)
- 7 (7) ◆ **BATMAN** (OCEAN)
- 8 (8) ◆ **CHASE HQ** (OCEAN)
- 9 (9) ◆ **THE NEW ZEALAND STORY** (OCEAN)
- 10 (10) ◆ **BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)

Λοιπόν, τα αθλητικά παιχνίδια μπορεί να μην ανανεώνονται, αλλά επιμένουν πάρα πολύ. Εδώ και αρκετό καιρό έχουν δυνατή παρουσία στα charts. Περιμένουμε οπωσδήποτε τα κουπόνια σας. Καλές διακοπές!

Η Amiga 500... χιλιάρα και βάλε!

Αν νομίζετε πως η διαθέσιμη μνήμη του υπολογιστή σας δεν επαρκεί για τις απαιτήσεις σας, ίσως ήρθε η ώρα να επεκτείνετε τα κυβικά σας.

• Ξ. Αδαμαντίδης

Μία από τις σημαντικές διαφορές των πρώτων home υπολογιστών από τα PC συμβατά ήταν και η μικρή μνήμη που διέθεταν. Ομως, τα 64 και 128 KB έδειχναν υπεραρκετά για να αναδείξουν αξιόλογα παιχνίδια και αρκετές σοβαρές εφαρμογές. Με την εμφάνιση των Atari και Amiga 500 οι home users πίστεψαν ότι η υπερεπάρκεια μνήμης των 512 KB θα υπερκάλυπτε τις ανάγκες τους για πολύ καιρό. Φαίνεται όμως ότι αυτός ο καιρός πλησιάζει στο τέλος του (για ορισμένες εφαρμογές έχει τελειώσει προ πολλού) και ότι η επέκταση μνήμης αποτελεί σήμερα μία από τις προτεραιότητες των Amiga users που, βλέποντας να πληθαίνουν τα παιχνίδια που απαιτούν 1 MB, δεν είναι διατεθειμένοι να χάσουν τις extra δυνατότητες του υπολογιστή τους. Από την άλλη μεριά, τα περισσότερα προγράμματα με επαγγελματικό χαρακτήρα, σχεδιαστικά, επεξεργαστές κειμένου, μουσικά, αν και δουλεύουν περίφημα σε μία Amiga με 512 KB, για να αξιοποιήσουν όλες τις δυνατότητές τους, ζητούν πολύ περισσότερη μνήμη, τόση που ο χρήστης αισθάνεται πως όση μνήμη και αν προσθέσει στον υπολογιστή του, ποτέ δεν θα είναι αρκετή. Πραγματικά, όσοι ασχολούνται με τη σύνθεση πολύπλοκων σκηνών animation σε high resolution, κάθε φορά που μένουν ικανοποιημένοι με κάποια δημιουργία τους, διαπιστώνουν, μόλις προσπαθήσουν να εμπλουτίσουν λίγο περισσότερο τις οθόνες τους, πως πρέπει να επεκτείνουν και άλλο τη μνήμη του υπολογιστή τους.

Με δύο λόγια, δεν υπάρχει μικρή ή μεγάλη μνήμη. Το θέμα είναι εντελώς υποκειμενικό και εξαρτάται απόλυτα από τις ανάγκες του κάθε χρήστη. Κάλλιστα μπορεί κάποιος να τρέξει πληθώρα παιχνιδιών και προγραμμάτων ακόμα και στη βασική μνήμη μιας Amiga 500, αλλά όταν πληροφορείται για τα νέα προγράμματα που κυκλοφορούν, τα γραφικά, τον ήχο και τις δυνατότητές τους γενικότερα, σίγουρα του γεννιούνται “νέες” ανάγκες και επιθυμίες· η ιδέα της επέκτασης μνήμης μπαίνει στο μυαλό του και του σιγομουρμουρίζει: It came from the desert, Wings, Final whistle!

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Τα πλεονεκτήματα μιας επέκτασης μνήμης είναι



πολλά και διάφορα, ανάλογα με τις απαιτήσεις που έχει κάθε χρήστης από την Amiga 500.

α) Η Commodore, όταν λάνσαρε τη σειρά των Amiga υπολογιστών, αναφέρθηκε επίμονα στο multitasking, τη δυνατότητα που διαθέτουν οι υπολογιστές της να τρέχουν συγχρόνως περισσότερα του ενός προγράμματα μέχρι εκεί όμως που επιτρέπει η μνήμη τους. Το multitasking είναι πραγματικά χρήσιμο σε πολύπλοκα προγράμματα που χρειάζονται πολύ χρόνο να ολοκληρώσουν την επεξεργασία των δεδομένων τους, οπότε στο ίδιο χρονικό διάστημα ο χρήστης μπορεί να ασχοληθεί με κάποιο άλλο πρόγραμμα. Ομως, το καθένα από αυτά τα προγράμματα, που θα επιχειρήσετε πιθανότατα να τρέξετε, παράλληλα απαιτεί αρκετή μνήμη, ώστε σε τελική ανάλυση τα 512 KB να μην επαρκούν για multitasking.

β) Μια χαρακτηριστική ικανότητα της Amiga είναι η εξομοίωση με άλλους υπολογιστές μέσω hardware ή software emulators. Καθώς η διαδικασία της εξομοίωσης δαπανά μεγάλο μέρος της διαθέσιμης μνήμης, δε μένει συνήθως αρκετή για να τρέξει κανείς τα προγράμματα που θέλει στο περιβάλλον του υπολογιστή που εξομοιώθηκε. Η Amiga 500 βλέπει την επέκταση μνήμης μέσα και από το περιβάλλον του "άλλου" υπολογιστή και μπορεί έτσι να τρέξει, σε όση μνήμη μένει ελεύθερη μετά την εξομοίωση, τα προγράμματα του format εξομοίωσης.

γ) Τελευταία, κυκλοφορούν πολλά δυνατά προγράμματα για την Amiga 500, που τείνουν να προσθέσουν πόντους στον όποιο επαγγελματικό χαρακτήρα της. Πέρα από τα προγράμματα γραφικών, ήχου και animation, που η αναγκαιότητα της επέκτασης μνήμης είναι κάτι παραπάνω από φανερή, υπάρχουν προγράμματα άλλης κατηγορίας που επίσης απαιτούν τεράστια ποσά μνήμης: καθώς η Amiga έχει τον ίδιο επεξεργαστή με τους υπολογιστές Macintosh και παρεμφερές σύστημα επικοινωνίας με το χρήστη, προσφέρει μια πιο οικονομική λύση για να τρέξει προγράμματα DTP.

Ηδη, έχουν κυκλοφορήσει αρκετά DTP προγράμματα σε Amiga format και σε νέες μάλιστα versions, Professional Page 2, Pagesetter 2, Pagestream 2, προγράμματα που μόλις και μένουν ικανοποιημένα με 4 MB RAM!

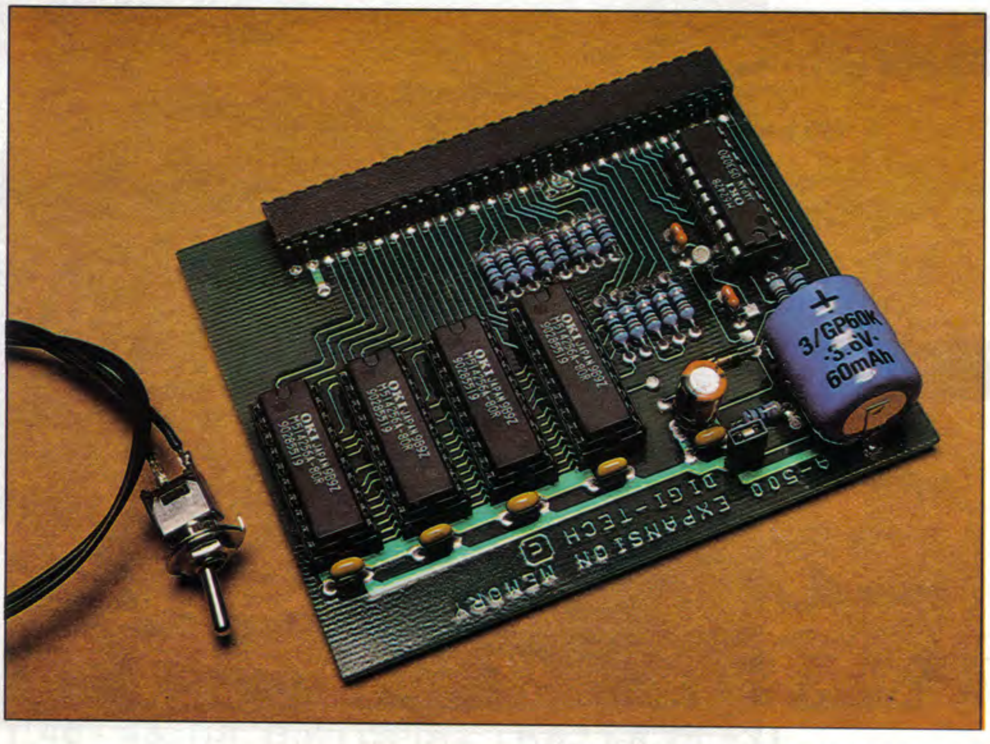
δ) Στο χώρο των παιχνιδιών δεν έχουν αυξηθεί μόνο αυτά που απαιτούν 1 MB για να τρέξουν, αλλά κυκλοφορούν και άλλα που τρέχουν μεν και στα 512 KB, αλλά έχουν extra εφέ που αναδεικνύουν μόνο μέσα από 1 MB. Συχνά, οι διαφορές του ίδιου παιχνιδιού, όταν παίζεται σε 512 KB ή σε 1 MB, είναι τόσο σημαντικές που καθιστούν την επέκταση μνήμης απαραίτητη για τους φανατικούς παίκτες, αλλά και συλλέκτες των Amiga games.

ΜΝΗΜΗ 500 KB 'Η ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ

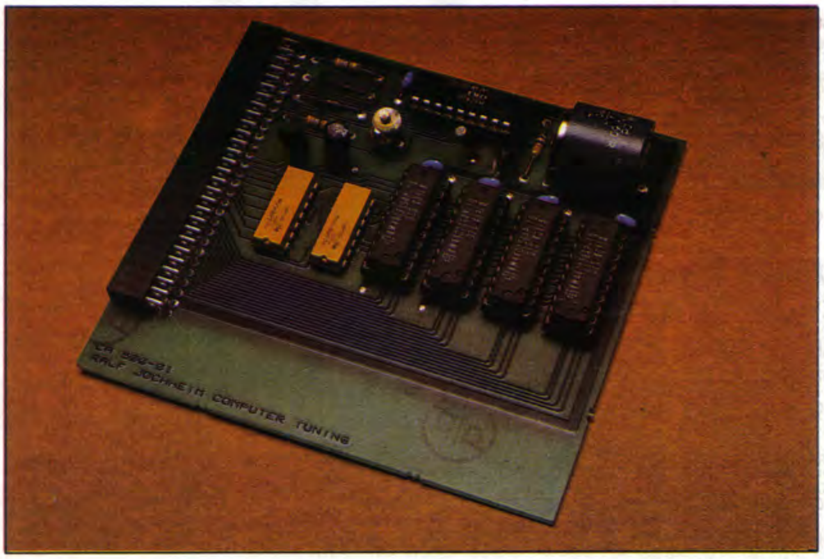
Και φτάνουμε τώρα στο αγωνιώδες ερώτημα κάθε χρήστη που αποφασίζει μεν να αγοράσει επέκταση μνήμης, αλλά μένει αναποφάσιστος σχετικά με το πόσα KB θα διαθέτει η μνήμη αυτή.

Η συνήθης λύση που επιλέγουν οι περισσότεροι users είναι μία επέκταση μνήμης της τάξης των 500 KB που σε χαμηλό κόστος προσφέρει αρκετές δυνατότητες, διπλασιάζοντας τη μνήμη της Amiga. Η μνήμη αυτή είναι επαρκής για τα περισσότερα προγράμματα και εφαρμογές που κυκλοφορούν σήμερα στην Amiga, ενώ σας δίνει τη δυνατότητα να τρέξετε το σύνολο των παιχνιδιών.

Τοποθετείται εύκολα στην ειδική υποδοχή στο κάτω μέρος της Amiga, ενώ συνήθως διαθέτει ενσωματωμένο ρολόι για να κρατά την ώρα και την ημερομηνία, καθώς και διακόπτη on/off με τον οποίο ενεργοποιείτε ή απομονώνετε την πρόσθετη μνήμη· κάτι τέτοιο είναι ορισμένες φορές αναγκαίο, γιατί ορισμένα προγράμματα που τρέχουν στα 500 KB "κολλάνε", όταν τρέχουν σε υπολογιστές με περισσότερη μνήμη. Εξαιρετικά χρήσιμο είναι μάλιστα το διακοπτάκι αυτό να μπορεί να απομακρυνθεί από την κάρτα της μνήμης, ώστε να το έχετε σε κάποια προσιτή θέση και να μη



Η κάρτα μνήμης Digitech

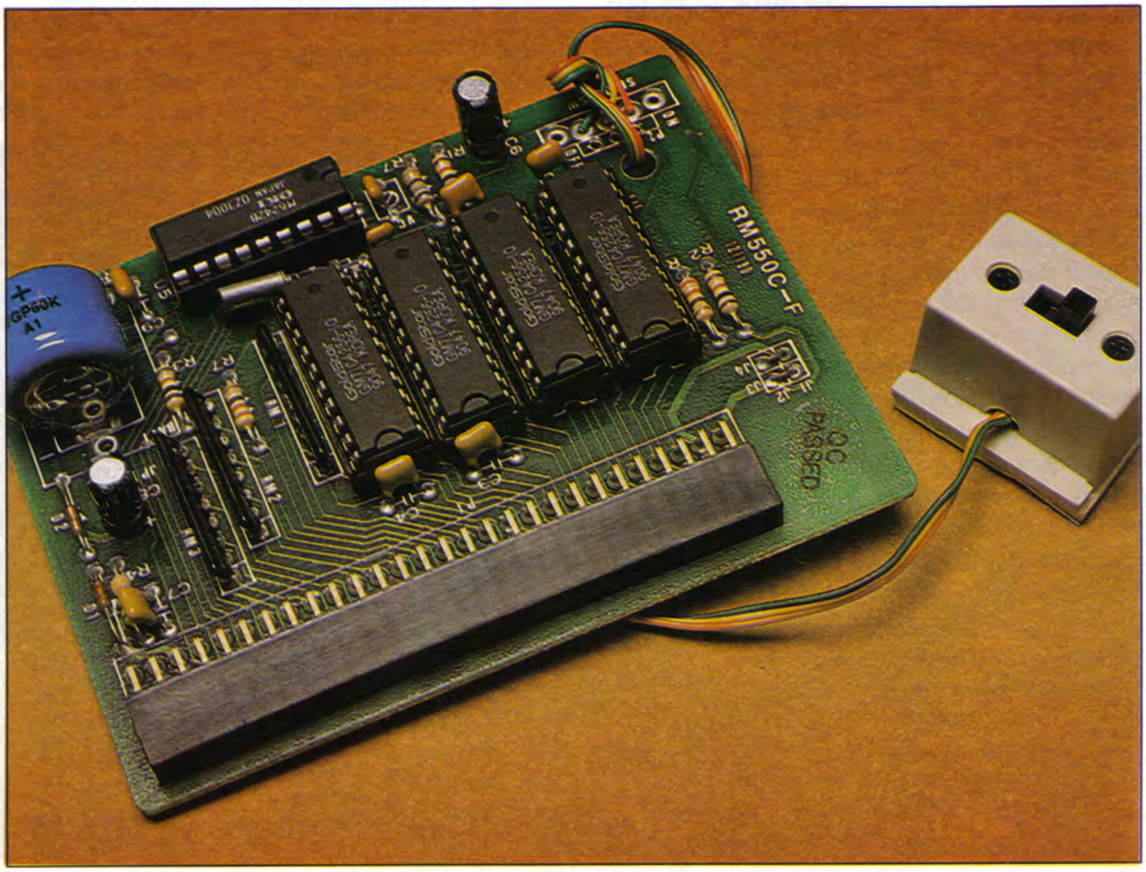


Η μνήμη Roctec

χρειάζεται να αναποδογυρίσετε την Amiga για να το ανοίξετε ή να το κλείσετε. Στην αγορά διατίθενται διάφορες επεκτάσεις μνήμης στα 500 KB, μεταξύ των οποίων ξεχωρίσαμε τις Digitech (ιαπωνικής κατασκευής, 20.000 δρχ.), Golden Image (κατασκευής Taiwan, 18.500 δρχ.), Ralf (γερμανικής κατασκευής, 21.000 δρχ.) και Roctec (προέλευσης Hong Kong, 18.000 δρχ.). Στο τέλος του αφιερώματος παρατίθενται οι διευθύνσεις των καταστημάτων που μπορείτε να βρείτε τις μνήμες αυτές, οι οποίες διαθέτουν διακόπτη και ρολόι, ενώ υποστηρίζονται από ανάλογη εγγύηση. Ομως, υπάρχουν αρκετοί Amiga users που δεν σταματούν εδώ, αλλά προτιμούν μνήμη με περισσότερα KB, μνήμες που ούτε λίγο ή πολύ μετατρέπουν την Amiga σε workstation. Μιλάμε πια για εφαρμογές απαιτήσεων, που μπορεί να μην εντάσσονται στα ενδιαφέροντα της πλειοψηφίας των Amiga users, σίγουρα όμως η ποιότητά τους προσελκύει το ενδιαφέρον κάθε "κομπιουτερά". Πρόκειται για επεκτάσεις μνήμης της τάξης των 2, 4 ή και 8 KB που ανεβάζουν την Amiga σε "οριακές συνθήκες", ωθώντας το υπάρχον hardware να αποδώσει τα μέγιστα των δυνατοτήτων του. Οι τιμές τους βέβαια είναι τσουχτερές, αλλά οι επεκτάσεις αυτές αποτελούν μία πραγματική πρόκληση για τους λάτρεις της εικόνας και του ήχου με προγράμματα, όπως το 3D Pro και Sculpt Animate 4D και το Turbo Silver, μία Amiga 500 με μνήμη 8 MB ή και 4 MB ακόμη δημιουργεί πραγματικά αριστουργήματα.

Η επέκταση μνήμης Cortex της εταιρίας Memory Expansion Systems είναι μια ξεχωριστή, μικρή σε μέγεθος συσκευή, που διαθέτει υποδοχές για κάρτες 2, 4 και 8 MB. Συνδέεται στο expansion port της Amiga, στο αριστερό μέρος, εκεί δηλαδή όπου συνδέεται ο σκληρός δίσκος (A590). Σε περίπτωση που έχετε και σκληρό δίσκο (καθόλου παράξενο, γιατί κάποιος που προμηθεύεται την Cortex, σίγουρα απασχολείται με εφαρμογές που χρειάζονται σκληρό δίσκο), δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε για το πού θα τον συνδέσετε, γιατί η συσκευή διαθέτει μία διαμπερή θύρα που επιτρέπει τη σειριακή

Η κάρτα της Golden Image



σύνδεση και άλλων περιφερειακών που συνδέονται αποκλειστικά στο expansion port. Επίσης η M.E.S. έχει προβλέψει το ενδεχόμενο να έχετε συνδεδεμένα συνολικά και άλλα περιφερειακά στον υπολογιστή σας, με αποτέλεσμα να επιβαρύνεται υπέρμετρα το τροφοδοτικό της Amiga· επειδή ακριβώς και η Cortex χρειάζεται περισσότερο ρεύμα για να λειτουργήσει, διαθέτει υποδοχή σύνδεσης ενός αυτόνομου τροφοδοτικού που συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία.

Μία ακόμη επέκταση μνήμης που τοποθετείται στο χώρο κάτω από την Amiga είναι και η Adram 540 της εταιρίας ICD. Μόνο που δεν περιορίζεται στο μισό MB, αλλά έχει διαθέσιμα 4 MB τμηματοποιημένα σε blocks του ενός MB. Μάλιστα, έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί και με άλλες κάρτες που σχεδιάζει η ICD ειδικά για την Adram540. Το εύλογο ερώτημα που γεννάται σε αυτό ακριβώς το σημείο είναι το πού θα χωρέσουν αυτές οι extra κάρτες, αφού η Adram καταλαμβάνει όλο το διαθέσιμο χώρο. Πραγματικά, η κάρτα μόλις που χωράει από το άνοιγμα στο κάτω μέρος της Amiga, ενώ μετά δεν κλείνει ούτε το πορτάκι. Η τοποθέτηση όμως της κάρτας δεν τελειώνει εδώ· καθώς ο Gary, το τσιπάκι που έχει αναλάβει το mapping της διαθέσιμης μνήμης, δεν περιμένει να βρει τόση μνήμη στο trapdoor, χρειάζεται ένα πρόσθετο τμήμα hardware που βοηθά στην αναγνώριση της μνήμης. Μην τρομάζετε, δεν πρόκειται παρά για ένα μικρό τσιπάκι που προσαρμόζεται στο χώρο ανάμεσα στη motherboard και στον Gary και συνδέεται με καλώδιο με την Adram540. Η εγκατάσταση δεν είναι δύσκολη, αλλά απαιτεί προσοχή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Νομίζω ότι όλοι συμφωνούμε πως η Amiga 500 προσφέρει δυνατότητες που δεν περιορίζονται στα στενά πλαίσια των εφαρμογών που της επιτρέπει η βασική μνήμη των 512 KB. Από κει και πέρα είναι θέμα προσωπικό του κάθε χρήστη το πότε θα αποφασίσει να αγοράσει και κυρίως το πόση μνήμη θα αγοράσει για τον υπολογιστή του. Μην ξεχνάτε πως, όση μνήμη κι αν διαθέτει κανείς, θα έρθει μια στιγμή που θα χρειαστεί περισσότερη!

Τις επεκτάσεις μνήμης τις βρήκαμε στα εξής καταστήματα:

DIGITECH στο Data Shop, Πλάτωνος 7 Εμπορικό Κέντρο Πλάτων, Χαλάνδρι.

GOLDEN IMAGE στο DPL, Αγ. Κωνσταντίνου & Γερανίου 44, Ομόνοια.

RALF στο Computer Alfa, Θηβών 360, Αιγάλεω.

ROCTEC στο Computer Market, Σολωμού & Μπόταση 7.

DSV 801

Digital Video Processor & Color Splitter

Οι υπολογιστές έχουν αρχίσει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο να μπαίνουν δυναμικά στο χώρο της εικόνας. Αποτέλεσμα να κυκλοφορούν πολλά περιφερειακά για video δουλειές. Το DSV 801 είναι ένα απ' αυτά.

● του Α. Λεκόπουλου

Ξεκινώντας, να πούμε ότι πρόκειται για μία εξ ολοκλήρου ελληνική κατασκευή. Δημιουργός η SG Tronics, που έχει μεγάλη παράδοση στο χώρο αυτό. Το DSV 801 είναι ένα εργαλείο που απευθύνεται σε οποιονδήποτε ασχολείται με την αναπαραγωγή Video σήματος ή με την ψηφιοποίηση (digitizing) εικόνων.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Το DSV 801 είναι ένα απλό γκρι κουτάκι που στο μπροστινό του μέρος έχει τέσσερα ρυθμιστικά trimmers: contrast, brightness, color και ένα που διαχωρίζει τα χρώματα που μπαίνουν, σε Red, Green και Blue. Το πίσω μέρος ωστόσο είναι πιο σύνθετο.

Εχουμε τέσσερα RCA βύσματα για τη σύνδεση video και ψηφιοποιητή (digitizer), δύο διακόπτες, το βύσμα της τροφοδοσίας, μία θύρα για RGB monitor και μία είσοδο Y/C σήματος. Ας τις δούμε όμως λίγο πιο αναλυτικά.

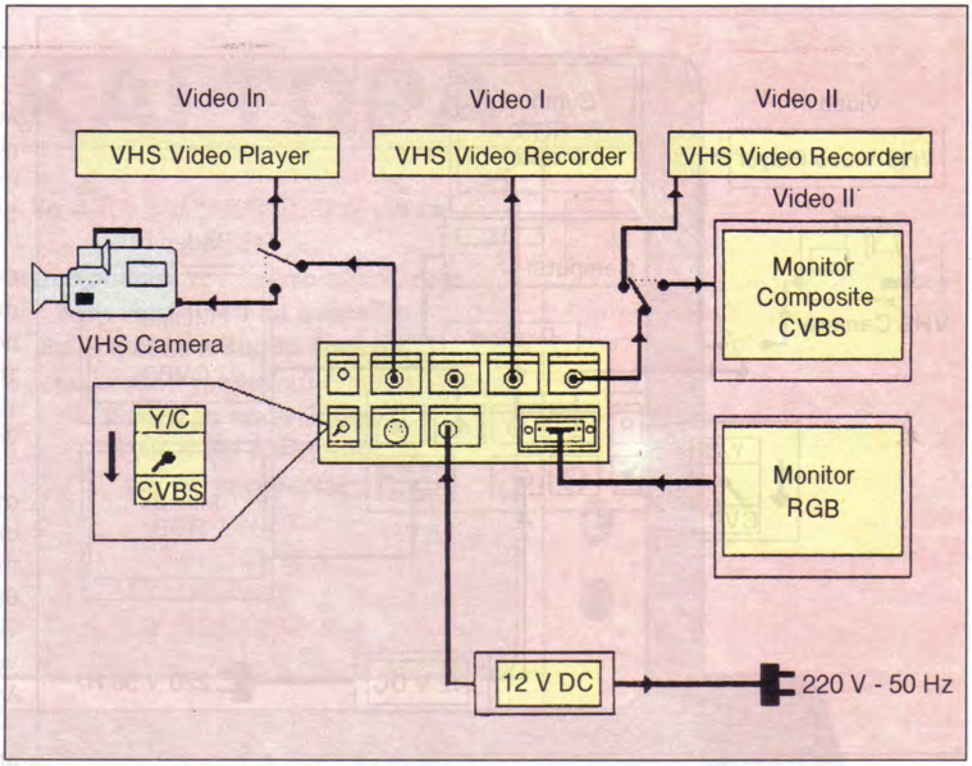
Ξεκινάμε από τα τέσσερα RCA βύσματα. Ενα απ' αυτά χρησιμοποιείται για Video In. Εδώ μπορείτε να συνδέσετε video camera, video player και γενικά οτιδήποτε δίνει σήμα Composite Video. Δύο από τα υπόλοιπα είναι Video Out και μπορείτε να συνδέσετε video recorder για εγγραφή ή τηλεόραση (και monitor) που δέχονται composite σήμα. Εδώ επεμβαίνει και ο διακόπτης bypass, με τον οποίο μπορείτε να τσεκάρετε τη διαφορά του αρχικού σήματος από το τελικό αποτέλεσμα. Ο διακόπτης αυτός στη μία του θέση δείχνει την αρχική εικόνα με τις μετατροπές που έχει υποστεί από το DSV 801, ενώ στη δεύτερη δείχνει την ίδια εικόνα, όπως ακριβώς έρχεται από την πηγή της, χωρίς επεξεργασία. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να τσεκάρετε τη διαφορά σήματος ανάμεσα στο αρχικό και το τελικό αποτέλεσμα. Σημειώστε ωστόσο ότι λειτουργεί μόνο στην έξοδο Video I. Το τέταρτο βύσμα RCA ονομάζεται Digitizer Out και εδώ μπορεί να συνδεθεί οποιοσδήποτε ψηφιοποιητής. Οπως θα ξέρε-



τε, πολλοί ψηφιοποιητές δεν μπορούν να συνθέσουν έγχρωμη εικόνα, αν δεν μεσολαβήσουν κάποια βασικά φίλτρα. Τα φίλτρα αυτά δεν υπάρχουν μέσα στα συνηθισμένα videos, αλλά σε κάποιες πολύ ακριβές κάμερες. Εσείς μπορείτε ωστόσο να συνδέσετε έναν digitizer στην έξοδο αυτή και να του δώσετε τα χρώματα (RGB) ξεχωριστά ή μιξαρισμένα. Αυτό μπορείτε να το κανονίσετε από το διακόπτη του splitter που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της συσκευής.

Κάτω απ' αυτά υπάρχει ένα 9-pin βύσμα, στο οποίο μπορείτε να συνδέσετε οποιοδήποτε RGB monitor (ή τηλεόραση με scart) για να παρακολουθείτε το αποτέλεσμα της δουλειάς. Επίσης, υπάρχει και ένα βύσμα Y/C IN και ο ανάλογος διακόπτης Y/C - C.VBS. Αυτά τα δύο συνδέονται στενά μεταξύ τους. Στο βύσμα μπορείτε να συνδέσετε σήμα από Super VHS video, ενώ με το διακόπτη "λέτε" στη συσκευή αν έχει να κάνει με σήμα Composite Video ή με Super VHS. Σημειώστε ότι καλό είναι να μην έχετε ταυτόχρονα συνδεδεμένη πηγή στην είσοδο Video In και Y/C In.

Τέλος, υπάρχει και το βύσμα της τροφοδοσίας (12 V) από μετασχηματιστή που σας δίνεται μαζί με τη συσκευή.



σχήμα 1

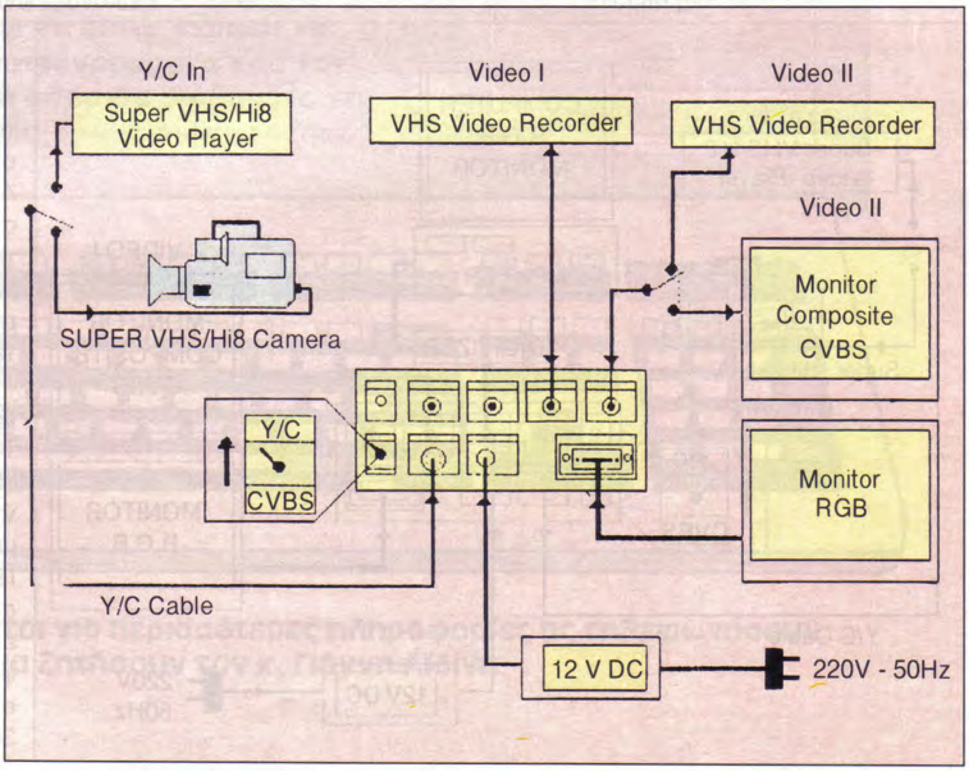
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ DSV 801

Το αμέσως επόμενο ερώτημα, που δημιουργείται, είναι σε τι χρησιμεύει η συσκευή. Μπορούμε να πούμε ότι έχει δύο λειτουργίες:

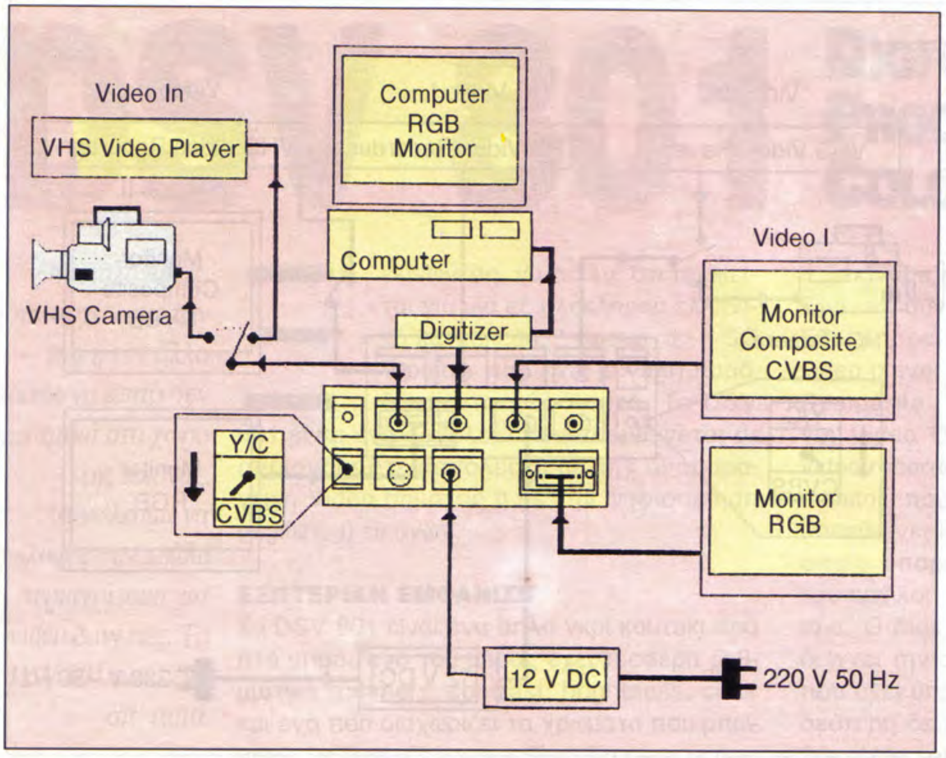
α) Ενισχυτής και μετατροπέας σημάτων video PAL.

β) Διαχωριστής (Splitter) χρωμάτων video PAL.

Ως ενισχυτής σήματος, κύριος σκοπός του DSV είναι να ενισχύει το σήμα και να διορθώνει όλες τις ατέλειες της αρχικής εικόνας. Ταυτόχρονα, δίνει και τη δυνατότητα να επέμβετε επάνω στην αρχική εικόνα, ώστε στην έξοδο του σήματος να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα, το contrast και το ποσοστό χρώματος του αρχικού σήματος, ανάλογα με τις ανάγκες των συσκευών που διαθέτετε. Μπορείτε επίσης να τη χρησιμοποιήσετε και για να κάνετε μεταγραφές, χρησιμοποιώντας το διακόπτη bypass, με τον τρόπο που προαναφέραμε, για να παρακολουθήσετε τη διαφορά του σήματος από την είσοδο στην έξοδο. Ωστόσο, η συσκευή σας δίνει και άλλες δυνατότητες ως ενισχυτής:



σχήμα 2



σχήμα 3

- Μπορείτε να συνδέσετε ένα σήμα composite (C.VBS) στην είσοδο από ένα video ή camera και να το μετατρέψετε σε RGB C-SYNC.

Με το κατάλληλο καλώδιο σύνδεσης μπορείτε μετά να τροφοδοτήσετε κάποιο monitor ή τηλεόραση (με scart) για καλύτερα οπτικά αποτελέσματα, όπου υπάρχουν ασθενή σήματα.

- Μπορείτε να μετατρέψετε ένα σήμα Super VHS ή Hi8 σε COMPOSITE για να το παρακολουθήσετε σε απλές τηλεοράσεις ή monitors, με την προϋπόθεση ότι οι πρώτες διαθέτουν είσοδο SCART και τα δεύτερα RGB.

- Μπορείτε να αντιγράψετε από ένα video ή camera S-VHS (ή Hi8) σε δύο απλά VHS video και να παρακολουθείτε το αποτέλεσμα από τηλεόραση ή monitor που πληρούν τις προδιαγραφές της προηγούμενης παραγράφου.

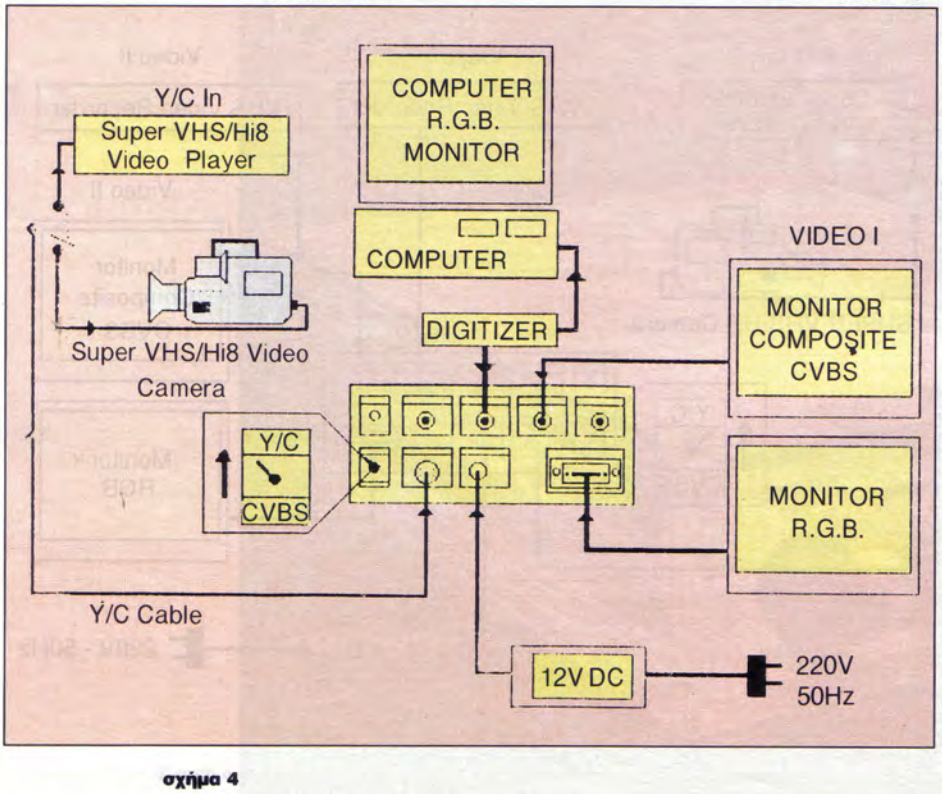
Οταν θέλετε να μεταγράψετε από απλά VHS video ή camera, ακολουθείτε τη συνδεσμολογία που φαίνεται στο σχήμα 1, ενώ αν θέλετε να κάνετε μεταγραφή από video ή camera σε S-VHS ή απλό video, ακολουθήστε τη συνδεσμολογία του σχήματος 2.

Σαν διαχωριστής χρώματος splitter, το DSV συνεργάζεται με όλους τους γνωστούς digitizers, ανεξάρτητα από το μηχάνημα στο οποίο είναι συνδεδεμένοι. Μπορείτε να συνδέσετε τον ψηφιοποιητή στην έξοδο digitizer out και την πηγή της ψηφιοποίησης (camera ή video) στην είσοδο video in.

Η επιλογή των τριών βασικών χρωμάτων που χρειάζεται για τη σύνθεση της έγχρωμης εικόνας, γίνεται με τη βοήθεια του περιστροφικού διακόπτη που βρίσκεται μπροστά αριστερά. Δεν υπάρχει περιορισμός στο είδος του σήματος που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να κάνετε ψηφιοποίηση. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε απλό VHS ή camera, ακολουθείτε τη συνδεσμολογία του σχήματος 3, ενώ, αν πρόκειται να χρησιμοποιήσετε S-VHS ή Hi8, ακολουθείτε το σχήμα 4.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το σημαντικότερο πλεονέκτημα της συσκευής είναι ότι όλα γίνονται ψηφιακά, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν καθόλου απώλειες. Πάντως, πρόκειται για μία πολύ αξιόπιστη κατασκευή και - κυρίως - ελληνική. Περισσότερες πληροφορίες από την κατασκευάστρια εταιρία, τη SG Tronics τηλ.: 3644296.



σχήμα 4



Οσοι ενδιαφέρονται για περισσότερες πληροφορίες ας τηλεφωνήσουν στο 9225520 και να ζητήσουν τον κ. Γιάννη Αϊδίνη.

χωρίς joystick

Μήπως δοκιμάσατε ποτέ να μεταφέρετε δεδομένα από την Amiga στον Atari, στον Macintosh, από ένα PC στην Amiga ή το αντίστροφο; Μα καλά, πώς είναι δυνατόν - θα αναρωτηθείτε εύλογα -, αφού αυτοί οι υπολογιστές έχουν διαφορετικό format. Και όμως είναι δυνατόν με τη χρήση των προγράμματων MAC-2-DOS και CROSSDOS.

• του Ξ. Αδαμαντίδη

MAC-2-DOS, CROSSDOS

Η Amiga απλώνει φιλικά το χέρι στον Atari ST, τον Macintosh και τα PC συμβατά.

Τα διαφορετικά formats που υποστηρίζουν οι πιο διαδεδομένοι υπολογιστές σήμερα έχουν δημιουργήσει σημαντικό πρόβλημα στην επικοινωνία των home users, στην αξιοποίηση πολύτιμου software από μη συμβατά μηχανήματα και στην καθημερινή χρήση των υπολογιστών από χρήστες που τυχαίνει να έχουν διαφορετικό υπολογιστή στο σπίτι τους, στη δουλειά τους ή στο πανεπιστήμιό τους. Για την αντιμετώπιση της κατάστασης έχουν πολλά ειπωθεί σχετικά με την ασυνεννοησία των εταιριών, την αδυναμία τους να υιοθετήσουν ένα κοινό format και την επιμονή τους να λανσάρουν κάθε τόσο μηχανήματα με αμφισβητούμενη συμβατότητα με τα υπάρχοντα μοντέλα. Η σκοπιμότητα που εξυπηρετεί μία τέτοια τακτική έχει να κάνει με τον εμπορικό ανταγωνισμό και τον πόλεμο επικράτησης που έχουν ανοίξει οι εταιρίες μεταξύ τους. Ομως, αυτοί που την πληρώνουν τελικά είναι οι χρήστες. Ισως φταίει γι' αυτό το ότι δεν έγινε πρώτα μια συνεννόηση ανάμεσα στις εταιρίες για την υιοθέτηση κοινού format, όπως έγινε σχετικά πρόσφατα (το 1981 στη Νέα Υόρκη) με το MIDI (Musical Instrument Digital Interphase) από τις εταιρίες κατασκευής ηλεκτρονικών οργάνων, όπου αποφασίστηκε ο κοινός τρόπος ψηφιακής επικοινωνίας των μουσικών οργάνων, αρχικά μεταξύ τους και στη συνέχεια με ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Παρά την αναγκαιότητα που παρουσιάζει η ουτοπική σκέψη της επικράτησης ενός και μόνο format, κάτι τέτοιο δεν φαίνεται εφικτό στο ορατό μέλλον και γι' αυτό προγράμματα όπως το MAC-2-DOS και το CROSSDOS, που προσπαθούν να γεφυρώσουν τα χάσμα μεταξύ των διαφορετικών formats, φαντάζουν εξαιρετικά πολύτιμα.

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ FORMATS

Η Amiga, ο Atari ST και η σειρά των υπολογιστών Macintosh διαθέτουν τον ίδιο κεντρικό επεξεργαστή, παρόμοιο λειτουργικό σύστημα και ενσωματωμένο drive των 3,5". Παρά τις ομοιότητές τους, οι υπολογιστές αυτοί δεν μπορούν να τρέξουν ο ένας software που προορίζεται για τον άλλο. Η βάση του προβλήματος βρίσκεται στο ότι πριν από τη χρησιμοποίηση μιας δισκέτας για την αποθήκευση αρχείων, τα μαγνητικά της μέρη πρέπει να οργανωθούν σύμφωνα με τον τρόπο που απαιτεί ο υπολογιστής στον οποίο θα χρησιμοποιηθούν. Αν το format, που έχει ήδη υποστεί η δισκέτα, δεν είναι το ίδιο με το format του υπολογιστή που προσπαθεί να τη διαβάσει, το λειτουργικό σύστημα θα "σταυρώσει τα χέρια του" αδυνατώντας να την αναγνωρίσει. Ανάλογο, φυσικά, είναι και το πρόβλημα με τα PC συμβατά. Αυτά όμως, παρόλο που έχουν διαφορετικό κεντρικό επεξεργαστή, διαθέτουν drives με σταθερή ταχύτητα, όπως η Amiga και ο Atari ST, και το πρόβλημα της ασυμβατότητας και της μεταφοράς δεδομένων από υπολογιστή σε υπολογιστή αντιμετωπίζεται πιο εύκολα.

MAC-2-DOS

Το MAC-2-DOS και το CROSSDOS δεν είναι δύο προγράμματα που εξομοιώνουν την Amiga με Macintosh ή με PC, όπως το A-Max ή η κάρτα AT-once, αλλά παρέχουν τη δυνατότητα να μετατρέψετε δεδομένα σε τέτοια μορφή, ώστε να διαβάζονται από Macintosh, PC και Atari ST αντίστοιχα και το αντίστροφο. Συγκεκριμένα, το MAC-2-DOS σας παρέχει τη δυνατότητα να μετατρέπετε δεδομένα του Amiga DOS στο MAC format και το αντίστροφο. Το πρόβλημα, που αντιμετωπίζει το πρόγραμμα, είναι η ασυμβατότητα του diskdrive της Amiga που έχει μεταβλητή ταχύτητα. Γι' αυτό, είναι απαραίτητο, για να μπορέσετε να το χρησιμοποιήσετε, να διαθέτετε ένα Macintosh συμβατό drive. Το MAC-2-DOS κυκλοφορεί σε δύο versions με το drive ή χωρίς. Αν έχετε ήδη κάποιο εξωτερικό drive στην Amiga, δεν χρειάζεται να το αποσυνδέσετε, μπορείτε πολύ απλά να συνδέσετε το Macintosh συμβατό drive στην pass-through σύνδεση στο εξωτερικό drive της Amiga. Το πρόγραμμα χωρίζει την οθόνη στα δύο και στο αριστερό μέρος εμφανίζονται τα περιεχόμενα της δισκέτας που τυχόν έχετε στο Amiga drive, ενώ στο δεξί μέρος τα περιεχόμενα της δισκέτας του Macintosh format στο αντίστοιχο drive. Από εδώ και πέρα, με μία σειρά εντολών που ενεργοποιούνται με τη μέθοδο των pull-down menus, κάνετε τις μετατροπές μεταξύ των δύο formats. Το MAC-2-DOS είναι εξαιρετικά προσαρμόσιμο στο format των δεδομένων και δεν αλλάζει μόνο το discformat όπως άλλα utilities που κατ' αυτόν τον τρόπο δεν μπορούν να αποφύγουν λάθη στη μετατροπή: έτσι συμβαίνει τα αρχεία που μόλις μετατράπηκαν από ένα format σε άλλο να συμπεριλαμβάνουν πολλούς "αγνώστης ταυτότητας" χαρακτήρες. Στο MAC-2-DOS έχετε να επιλέξετε από πέντε διαδικασίες μετατροπής: MacBinary για την εισαγωγή Mac κώδικα προγραμματισμού, ASCII για τη μεταφορά πληροφοριών μεταξύ προγραμμάτων που υποστηρίζουν τους ASCII χαρακτήρες, IFF για μεταφορά γραφικών απεικονίσεων PostScript για απευθείας PostScript μετατροπή ή χωρίς μετατροπή για απευθείας μεταφορά δεδομένων. Ξεκινάτε τη διαδικασία κάνοντας mouseclick στο βέλος που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και αναγράφει Copy. Κατά τη μετα-

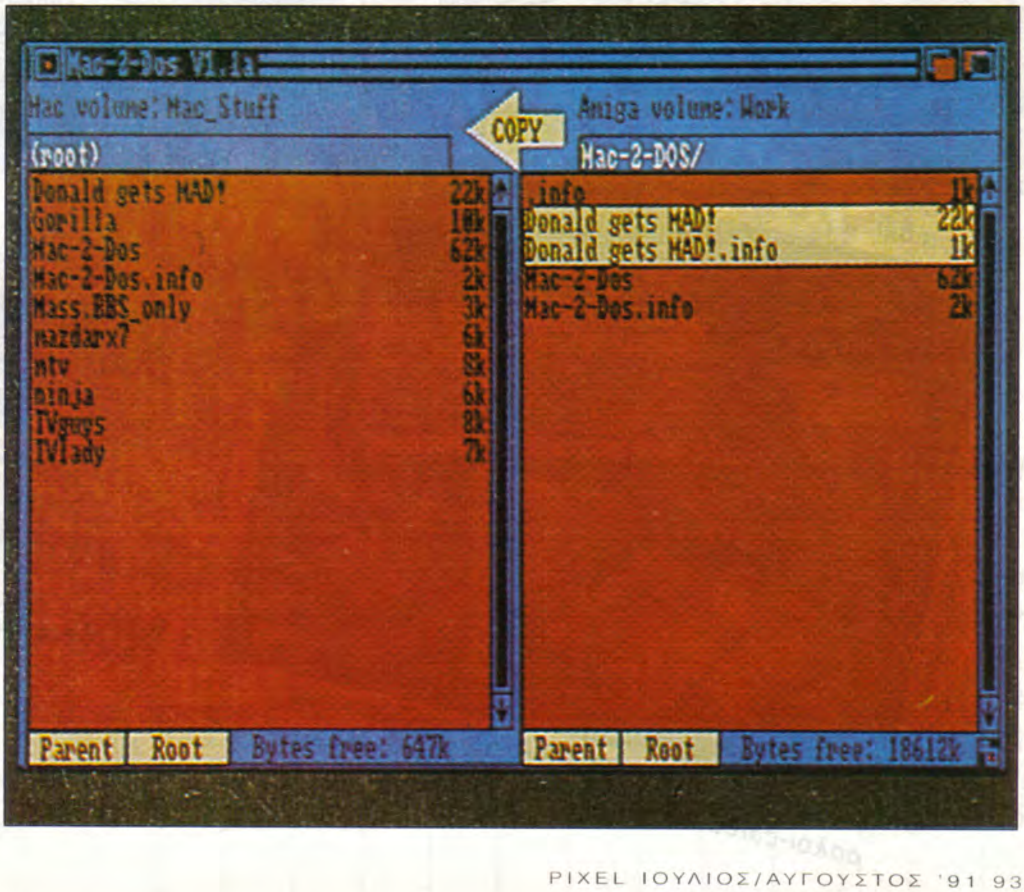
χωρίς joystick

φορά των γραφικών απεικονίσεων από Amiga σε Macintosh καμιά φορά, και ανάλογα με την ανάλυση της source εικόνας, χάνονται τα χρώματα και η target εικόνα εμφανίζεται μονόχρωμη. Αντίστροφα, εικόνες που μεταφέρονται από τον Macintosh στην Amiga εμφανίζονται με όλες τους τις λεπτομέρειες στο high resolution με τέσσερα χρώματα. Μία χαρακτηριστική δυνατότητα του προγράμματος είναι το να υποκαθιστά εν μέρει το περιβάλλον του λειτουργικού Macintosh (Finder) και να επιτρέπει την ενεργοποίηση λειτουργιών όπως format, verify και rename. Μπορείτε ακόμα, μέσω του MAC-2-DOS, να κάνετε eject στη δισκέτα (οι Macintosh υπολογιστές, όπως είναι γνωστό, αποδεσμεύουν τη δισκέτα από το drive με software εντολή). Μπορείτε να κάνετε install το πρόγραμμα στο σκληρό δίσκο, πράγμα που γίνεται απλά τραβώντας με το ποντίκι το icon του προγράμματος πάνω στο directory του σκληρού που θέλετε, καθώς το πρόγραμμα δεν είναι κλειδωμένο.

Σε γενικές γραμμές το MAC-2-DOS είναι ένα πολύ αποτελεσματικό πρόγραμμα, απαραίτητο σε χρήστες που δουλεύουν τόσο σε Amiga όσο και σε Macintosh. Η χρήση του είναι απλή και προσιτή ακόμη και σ' αυτόν που δεν είναι εξοικειωμένος με τα λειτουργικά συστήματα και των δύο υπολογιστών. Συνοδεύεται από ένα αρκετά κατατοπιστικό manual, των 33 σελίδων, που επιλύει οποιαδήποτε απορία.

CROSSDOS

Το CrossDos είναι ένα πολύ ενδιαφέρον πρόγραμμα που επιτρέπει σε κάθε Amiga drive να γράφει και να διαβάζει σε AmigaDos, MSDos-PCDos και Atari ST format. Το CrossDos λειτουργεί εισάγοντας ένα divice driver στο λειτουργικό σύστημα της Amiga, για να χειρίζεται το διάβασμα και το γράψιμο των δισκετών σε MSDos format. Το πρόγραμμα αναγνωρίζει formats σε 360 και 740 KB, δεν συνεργάζεται όμως με high density discdrives σε 1,2 και 1,4 MB. Μία από τις κυριότερες χρησιμότητες του προγράμματος είναι η μεταφορά εικαστικών δημιουργιών και γραφικών υψηλής ανάλυσης μεταξύ της Amiga και του Atari ST. Π.χ. εικόνες που έχουν δημιουργηθεί στο Pixmate πρόγραμμα του Atari ST σε Neochrome format, μπορούν να διαβαστούν από την Amiga, να "σωθούν" σε IFF format και μετά να φορτωθούν από το Amiga version Deluxepaint. Ετσι, καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν υπολογιστές στις δημιουργίες τους μπορούν να επεξεργαστούν εικόνες που έχουν ξεκινήσει οι ίδιοι ή κάποιοι συνάδελφοί τους σε άλλον υπολογιστή. Η δυνατότητα του CrossDos να μετατρέπει δεδομένα μεταξύ διαφορετικών formats υπολογιστών επεκτείνεται και στη μεταφορά δεδομένων από Amiga σε PC και το αντίστροφο. Ετσι, files που έχουν γραφεί σε wordprocessors, texteditors, spreadsheets και προγράμματα DTP στην Amiga, μπορούν να διαβαστούν από ένα PC. Αλλά και αντίστροφα, files που έχουν γραφεί στο Volkswriter μπορούν να διαβαστούν από οποιονδήποτε word processor της Amiga, που αποθηκεύει τα αρχεία του σε ASCII χαρακτήρες. Το CrossDos μπορεί να φορτωθεί και σε σκληρό δίσκο, μέσω του προγράμματος install που περιλαμβάνεται στη δισκέτα. Χρήσιμες λειτουργίες όπως format, copy και verify συμπεριλαμβάνονται στις δυνατότητες του προγράμματος. Σε γενικές γραμμές, το πρόγραμμα είναι πολύ χρήσιμο και καλύπτει τις ανάγκες ενός μεγάλου αριθμού κατόχων Amiga που δεν μπορούσαν να αξιοποιήσουν μεγάλο μέρος της δουλειάς τους στα ευρέως διαδεδομένα PC προγράμματα. Πραγματικά, είναι σπουδαίο πράγμα το να βάζεις μέσα στο drive της Amiga μία δισκέτα με δεδομένα σε PC ή Atari ST format και να τα επεξεργάζεσαι από ανάλογα προγράμματα της Amiga. Συγκρινόμενο με το πρόγραμμα DOS-2-DOS που για χρόνια χρησιμοποιήθηκε για να διαβάζει PC και Atari ST δισκέτες, το CrossDos είναι πιο φιλικό στο χρήστη, ένα πρόγραμμα που μετατρέπει ένα σημαντικό μέχρι πρότινος πρόβλημα σε μία υπόθεση ρουτίνας.



ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΚΑΤ' ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ COMPUTER GAMES ΣΕ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ



● Τεχνοψυχαγωγία και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



● Ελληνικά και ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.



● OMNI SHOPS και διαστημική εποχή.



● Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.

EUROPEAN
ENTERPRISES S.A.
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 92 6847
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 546 24 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ.: 284864, FAX: 282663

ΤΑ OMNI shops είναι "Franchised business". Για περισσότερες πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 01-9217428 κ. Αϊδίνη Γιάννη.

OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ
ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17
(κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ)
ΤΗΛ. (01) 3601761

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ. (031) 284.864

ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ
ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA)
ΤΗΛ. (081) 242 503

PEEK & POKE

DAY OF THE WEEK

CBM 64

Πρόκειται για το κλασικό πρόβλημα τού πώς να βρούμε ποια μέρα της εβδομάδας ήταν κάποια ημερομηνία. Το παρακάτω πρόγραμμα κάνει ακριβώς αυτή τη δουλειά. Αν του δώσουμε τα νούμερα 9,12,67 που αντιστοιχούν στην ημερομηνία 09/12/1967, η απάντηση λογικά θα είναι Σάββατο. Δοκιμάστε το και για νεότερες ημερομηνίες...

```
10 REM * DAY OF THE WEEK      *
11 REM * 20TH CENTURY ONLY    *
12 REM * E.G. FOR 17/12/1970 *
13 REM * ENTER 17,12,70       *
20 REM
30 FOR DS=0 TO 6:READ DOW$(DS):NEXT DS
40 INPUT "DAY,MONTH,YEAR"; D,M,Y
50 M =M-2:IF M<1 THEN M =M+12:Y =Y-1
60 B =INT(2.6*M-.19)+D+Y+INT(Y/4)-34
70 B =B-INT(B/7)*7
80 PRINT DOW$(B)
90 DATA SUN,MON,TUE,WED,THU,FRI,SAT
```

CLOCK

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που δημοσιεύεται αυτόν το μήνα σας επιτρέπει να διαβάσετε το ρολόι του Spectrum και σας επιστρέφει την τιμή του σε ένα string με τη μορφή ΩΩ:ΛΛ:ΔΔ. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το listing και να το τρέξετε. Προσοχή στο ότι η ρουτίνα πρέπει να τοποθετηθεί οπωσδήποτε στη διεύθυνση 63150, και στο ότι, πριν τρέξετε το listing, θα πρέπει να έχετε δώσει κάποιο "CLEAR" με όρισμα μικρότερο από 63150. Κατόπιν θα ορίσετε μια συνάρτηση T με << 10 DEF FN TCA$), όπου A$ είναι μια μεταβλητή μήκους τουλάχιστον οκτώ χαρακτήρων, στο οποίο θα αποθηκευθεί η ώρα. Αν το A$ έχει μήκος μικρότερο από οκτώ χαρακτήρες, η ρουτίνα επιστρέφει τον αριθμό 1 και δεν κάνει τίποτε.

```
  1 REM    ** PEEK & POKE **
  2 REM ** READ SYSTEM TIME **
 10 LET T=0
 20 FOR F=63150 TO 63321
 30 READ A: POKE F,A: LET T=T+A
 40 NEXT F
 50 READ TOT: IF TOT< >T THEN  PRINT "ERROR IN DATA!": BEEP 2,0: STOP
100 DATA 221,42,11,92,221,78,6,221,70,7,33,7,0,167,237,66,1,1,0,208,221,110,4,2
21,102,5,229,1,50,0,205,43,45,243,237,75,120,92,58,122,92,251,245,205,43,45,241,
71,14,0,205,43,45,1,0,1,205,43,45,239,4,15,1,5,39,56,1,16,14,205,43,45,62,24,205
,40,45,239,4,50,2,56,1,16,14,205,43,45,239,50,39,1,56,62,60,205,40,45,239,50,39,
1,56,205,70,247,221,225,221,229,221,113,7,221,112,6,221,54,5,58,205,70,247,221,2
25,221,229,221,113,4,221,112,3,221,54,2,58,205,70,247,221,225,221,113,1,221,112,
0,1,0,0,201,239,164,50,39,56,205,213,45,198,48,245,205,213,45,198,48,79,241,71,2
01,18087
```

READ SECTOR

ATARI ST

Το πρόγραμμα αυτού του μήνα είναι γραμμένο σε GFA Basic και σας δείχνει πώς να κάνετε κλήση στο XBIOS του ST και να διαβάζετε ένα συγκεκριμένο sector. Στη ρουτίνα υποθέτουμε ότι θέλουμε να διαβάσουμε το sector 2, track 79 στην πρώτη πλευρά της δισκέτας μας. Εκτός αυτού το πρόγραμμα ελέγχει, ανιχνεύει και τυπώνει οποιαδήποτε "ανωμαλία" παρουσιάζεται με μηνύματα του τύπου: bad sector missing.

```
Rem READ SECTOR by Apostolis Mourelatos
Dim Sec%(128)     !  Area to hold sector
Asec%=Varptr(Sec%(0))  ! get address of sector
Device%=0         ! 0 is floppy "A:" and 1 is floppy "B:"
Sector%=2         !  Sector number (1 to 9 or 1 to 10)
Track%=79          !  Track number (0 to 79 or 0 to 81)
Side%=0           !  Disk Side, 0 is normal (or single sided), 1 is other side
Ret%=Xbios(8,L:Asec%,L:0,Device%,Sector%,Track%,Side%,1)
Print "Return code = ";Ret%
For I=0 To 15
  Print Hex$(Sec%(I))
Next I
```

ΚΡΕΜΑΛΑ

ATARI ST

Το παιχνίδι "κρεμάλα" είναι από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια των μαθητικών θρανίων. Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες που ακολουθούν τη γνωστή διαδικασία. Στο πρόγραμμα που ακολουθεί, ο υπολογιστής δέχεται την κρυφή λέξη από τον πρώτο παίκτη και αναλαμβάνει να τον αντικαταστήσει από αυτό το σημείο και πέρα. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε MicroSoft Basic.

```
100  DEF FNCLR$=STRING$(25,10)+CHR$(7):PRINT FNCLR$
120  PRINT "ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΕΣ ΝΑ ΒΛΕΠΟΥΝ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ"
130  INPUT "ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΠΟΣΕΣ ΑΠΟΤΥΧΙΕΣ ΘΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ; ",FAILURE
140  PRINT FNCLR$:PRINT "Ο ΜΑΝΤΗΣ ΝΑ ΜΗ ΒΛΕΠΕΙ ΤΗΝ ΟΘΟΝΗ"
160  INPUT "Ο ΑΛΛΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΤΗ ΛΕΞΗ :",WORD$:PRINT FNCLR$
180  SKELETON$=LEFT$(WORD$,1):SKELETON$=SKELETON$+STING$(LEN(WORD$)-2,"-")
200  SKELETON$=SKELETON$+RIGHT$(WORD$,1):PRINT "ΕΙΝΑΙ Η ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΜΑΝΤΗ"
220  SCORE=0:WHILE SKELETON$<>WORD$ AND SCORE<FAILURE:PRINT SKELETON$
250  PRINT "SCORE=";SCORE:INPUT "ΔΩΣΕ ΓΡΑΜΜΑ : ",LETTER$:EXIST$="FALSE"
280  POSITION=2:WHILE POSITION<>0 AND POSITION<>LEN(WORD$)
300  POSITION=INSTR(POSITION,WORD$,LETTER$)
310  IF POSITION<>0 AND POSITION<>LEN(WORD$) THEN EXIST$="TRUE"
320  SKELETON$=LEFT$(SKELETON$,POSITION-1)+LETTER$+
    RIGHT$(SKELETON$,LEN(SKELETON$)-POSITION):POSITION=POSITION+1
330  WEND:IF EXIST$="FALSE" THEN SCORE=SCORE+1 ELSE EXIST$="FALSE":WEND
360  IF SCORE=FAILURE THEN PRINT "ΕΧΑΣΕΣ. Η ΛΕΞΗ ΗΤΑΝ ";WORD$
    ELSE PRINT "ΒΡΕΘΗΚΕ Η ΛΕΞΗ ΣΕ ";SCORE;"ΑΠΟΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ":END
```

WINDOW TRICKS

AMIGA

Το διπλανό προγραμματάκι επιδεικνύει τη δράση των ρουτινών Window to Back και Window to Front, που ανήκουν στην "Intuition Library". Αρχικά εξαφανίζει (τοποθετεί πίσω πίσω) το παράθυρο της Basic και στη συνέχεια, με το πάτημα ενός πλήκτρου, το επαναφέρει στη θέση του.

```
'* More Window Tricks *

LIBRARY "intuition.library"

CALL WindowToBack(WINDOW(7))

WT: A$=INKEY$:IF A$="" THEN WT

CALL WindowToFront(WINDOW(7))

END
```

PLAY THE GAME

Η στήλη αυτή γράφεται για συμπαράσταση στις δύσκολες ώρες. Οταν με κόκκινα μάτια αντικρίζετε το μισητό GAME OVER, τότε καλά θα κάνετε να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Κάθε μήνα δίνουμε ολική λύση για κάποιο αξιόλογο παιχνίδι και σας βοηθάμε στο να δείτε, επιτέλους, στις οθόνες σας το μήνυμα ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΕΞΕΤΕΛΕΣΘΗ.

SWITCH-BLADE

Το Switchblade δεν είναι απλά ένα ακόμη παιχνίδι δράσης. Η Gremlin διάλεξε τα πιο αξιόλογα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Rick Dangerous και του Shadow of the Beast και τα πάντρεψε σ' ένα εντυπωσιακό σύνολο. Το παιχνίδι συνδυάζει το ψάξιμο και την αγωνία του απρόβλεπτου με έντονη δράση στις μάχες σώμα με σώμα. Τα όμορφα γραφικά του παιχνιδιού συνθέτουν μια μοναδική ατμόσφαιρα, μαζί με το δυναμικό μουσικό μοτίβο.

Ας αρχίσουμε παρουσιάζοντας τους διάφορους αντιπάλους και τα εμπόδια που πρόκειται να συναντήσετε στο δρόμο σας.

Κατηγορία πρώτη: μικροσκοπικοί αντίπαλοι

ΕΝΤΟΜΑ: είναι μικρά, αλλά όχι ακίνδυνα. Κινούνται από αριστερά προς τα δεξιά και αντίστροφα με μικρή ταχύτητα. Απαιτείται ένα μόνο κτύπημα, για να τα σκοτώσετε.

ΣΚΟΡΠΙΟΙ: σχεδόν ίδιοι με τα υπόλοιπα έντομα, όμως σας κυνηγούν και απορροφούν ενέργεια γρήγορα. Κινούνται με μεγαλύτερη ταχύτητα και χρειάζονται τρία κτυπήματα για να εξοντωθούν.

ΦΙΔΙΑ: κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Σας κυνηγούν σε ομάδες. Απαιτείται ένα κτύπημα για να τα εξολοθρεύσετε.

ΝΥΧΤΕΡΙΔΕΣ: μόλις τις πλησιάσετε σε κάποια απόσταση πετούν προς το μέρος σας και στη συνέχεια αποσύρονται. Το κόλπο είναι να τις κάνετε να κινηθούν προς το μέρος σας και στη συνέχεια να αποτραβηχθείτε λίγο για να τις κτυπήσετε. Χρειάζεται ένα μόνο κτύπημα για να σκοτωθούν.

ΜΕΛΙΣΣΕΣ: μοιάζουν περισσότερο με τσούχτρες και επιτίθενται κατά ομάδες. Προσπαθούν να σας στριμώξουν σε τοίχους, όπου και σας αποτελειώνουν πολύ γρήγορα. Μ' ένα κτύπημα σκοτώνονται.

ΣΑΥΡΕΣ: σκαρφαλώνουν σε τοίχους, πηγάδια και στύλους. Σκοτώστε τις μ' ένα κτύπημα προτού βρεθείτε στην πορεία τους.

ΠΥΡΙΝΕΣ ΣΦΑΙΡΕΣ: δεν μπορείτε να τις σκοτώσετε. Μια ή δύο από αυτές περιφέρονται σε πλατφόρμες ή άλλα επίπεδα σημεία. Πρέπει να τις αποφύγετε πηδώντας από πάνω τους.

Κατηγορία δεύτερη: μεγάλοι αντίπαλοι

ΑΝΘΡΩΠΟΙ-ΣΑΥΡΕΣ: αν και γιγαντόσωμοι, είναι βραδυκίνητοι και ελάχιστα έξυπνοι. Με δύο κτυπήματα τους καθαρίζετε.

ΑΝΘΡΩΠΟΙ-ΠΑΝΚ: κάπως γρηγορότεροι, αλλά πολύ πιο επίμονοι. Απαιτούνται τρία κτυπήματα για να σκοτωθούν.

ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΙ: ακριβώς τα ίδια χαρακτηριστικά γνωρίσματα και συμπεριφορά με τους ανθρώπους-σαύρες.

ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΩΝ ΣΠΗΛΑΙΩΝ: πολύ δυνατοί και έξυπνοι. Πραγματικά επικίνδυνοι, όταν επιτίθενται σε ομάδες των δύο ή τριών ατόμων. Απαιτείται γρηγοράδα από μέρος σας και τέσσερα δυνατά κτυπήματα για να εξοντωθούν.

ΡΟΜΠΟΤ: μάλλον εύκολος και κουτός αντίπαλος. Παρόλα αυτά, χρειάζεται να τους κτυπήσετε τέσσερις φορές για να σκοτωθούν.

Κατηγορία τρίτη: τεράστιοι αντίπαλοι

ΧΟΝΤΡΟΜΠΑΛΑΣ: φτύνει πύρινες μπάλες προς όλες τις κατευθύνσεις. Αρχικά σπάστε τα δύο τούβλα. Οταν πυροβολήσει προς τα πάνω, πηδήξτε κάτω και ρίξτε του μερικά κτυπήματα. Στη συνέχεια, ανεβείτε στο σημείο που υπήρχαν τα δύο τούβλα. Περιμένετε για την επόμενη βολή του και επαναλάβετε.

ΑΣΤΑΚΟΣ: σχετικά εύκολος αντίπαλος. Πλησιάστε τον και ακολουθήστε τον, πυροβολώντας συνέχεια καθώς αυτός υποχωρεί. Οταν φτάσει στον τοίχο, αρχίζει να κινείται προς το μέρος σας. Υποχωρήστε και επαναλάβατε την ίδια διαδικασία.

ΠΟΥΛΙ-ΔΑΙΜΟΝΑΣ: αρκετά εύκολος αντίπαλος. Σταθείτε σε ψηλότερο από αυτό σημείο και, όπως θα ανέβει για να σας επιτεθεί, κτυπήστε το. Μετά πηδήστε κάτω για να αποφύγετε τα πυρά του. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία.

ΙΠΤΑΜΕΝΟ ΡΟΜΠΟΤ: εύκολος αντίπαλος. Κατεβείτε πιο κάτω από αυτό και πυροβολήστε το, όταν ευθυγραμμιστεί με εσάς. Ανεβείτε πάνω για να αποφύγετε τα πυρά του και επαναλάβατε το ίδιο.

ΧΑΒΟΚ: πρόκειται για τον τελικό αντίπαλο. Είναι πολύ δυνατός και επικίνδυνος. Θα χρειαστεί να τον κτυπήσετε πολλές φορές. Βεβαιωθείτε πως έχετε συλλέξει όλα τα κομμάτια του Πύρινου σπαθιού προτού τον αντιμετωπίσετε.

Και τώρα, ένας μίνι-οδηγός του οπλισμού που μπορείτε να αποκτήσετε.

ΒΕΛΗ: πολύ λίγο χρήσιμα. Βέβαια, μπορείτε να πυροβολείτε αρκετά γρήγορα με αυτά, αλλά έχουν μικρή ακτίνα δράσης και είναι αδύναμα.

ΜΑΧΑΙΡΙΑ: γρήγορες βολές, μεγάλης ισχύος και μεγάλης δύναμης. Ενα σίγουρο όπλο για δύσκολους αντιπάλους.

ΦΩΤΙΑ: πρακτικά άχρηστη. Αν και δυνατή και με μεγάλη ακτίνα δράσης, είναι εντουτοις τόσο αργή που ο αντίπαλος θα σας σκοτώσει σχεδόν αμέσως. Δεν αξίζει να την εμπιστεύεστε.

ΣΟΥΡΙΚΕΝ: πολύ χρήσιμα, αλλά αργά. Παρόλα αυτά έχουν μεγάλη ισχύ και σας βγάζουν από δύσκολες καταστάσεις.

ΣΦΑΙΡΕΣ: έχουν μεγάλη ακτίνα δράσης, αλλά είναι πολύ αδύναμες. Οχι και πολύ χρήσιμες.

ΣΟΜΠΙ: ίδια χαρακτηριστικά με τα μαχαίρια, αλλά λιγότερο γρήγορα.

ΜΑΓΙΚΟ ΠΟΤΟ: σας κάνει αόρατους και για το λόγο αυτό είναι ένα εξαιρετικά χρήσιμο όπλο. Δυστυχώς διαρκεί πολύ λίγο.

Γενικές συμβουλές

* Πολλές φορές είναι προτιμότερο να αποφύγετε έναν αντίπαλο, αντί να τον αντιμετωπίσετε, ιδίως αν αυτός είναι ισχυρός. Συνήθως τρέχετε με μεγαλύτερη ταχύτητα και είστε πιο ευέλικτοι.
* Επίσης, είναι προτιμότερο για μερικούς αντιπάλους να τους αναμένετε να κινηθούν πρώτοι αυτοί, αντί να πάτε κατευθείαν επάνω τους.
* Αν κρατήσετε πατημένο το fire για ορισμένα όπλα, τα κάνετε ισχυρότερα.
* Ενα άλμα με φόρα έχει μεγαλύτερη εμβέλεια από ένα άλμα από στάση. Είναι απαραίτητο για αρκετά σημεία, όπου θα πρέπει να πηδήξετε πάνω από μεγάλα κενά.
* Συλλέξτε όσο το δυνατόν περισσότερα bonus, καθώς η επιπλέον ταχύτητα είναι αναγκαία για επόμενα μέρη του παιχνιδιού.
* Τα τούβλα που μπορούν να συνθλιβούν με κτυπήματα έχουν εντονότερο περίγραμμα από τα άθραυστα, αλλά καλού κακού εσείς δοκιμάζετέ τα όλα.
* Τέλος, χρησιμοποιήστε περισσότερο το λεγόμενο κτύπημα-σκούπα, καθώς είναι ισχυρό και βγάζει αρκετούς αντιπάλους εκτός μάχης.

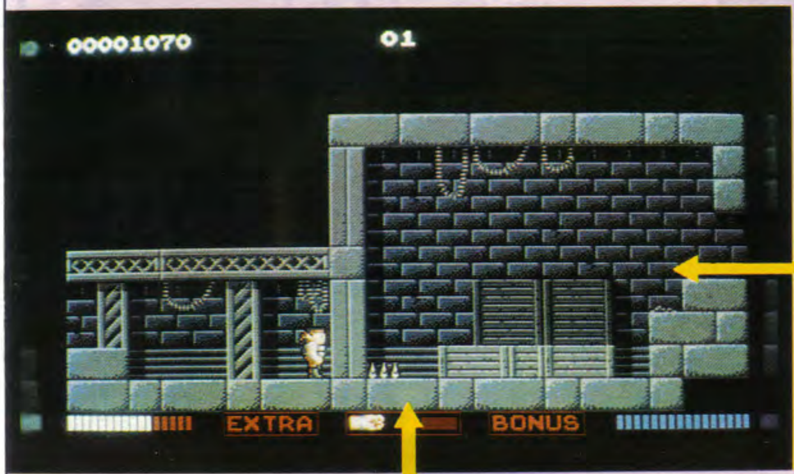
Και τώρα ας περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση της λύσης του παιχνιδιού. Οπου αναφέρω "όλο δεξιά" ή "όλο αριστερά", εννοώ ότι θα πρέπει να κινηθείτε προς εκείνη την κατεύθυνση μέχρις ότου να συναντήσετε στερεό τοίχο. Από το αρχικό σημείο λοιπόν: όλο δεξιά, πήδησε μέσα στο πηγάδι, σπάσε τον αριστερό τοίχο, αριστερά, πάρε ενέργεια, δεξιά, κάτω, πέσε κάτω στην επόμενη οθόνη, αριστερά στην είσοδο, κάτω, δεξιά στην είσοδο, σπάσε τον τοίχο, πέσε κάτω, αριστερά στην είσοδο, κάτω, αριστερά, απόφυγε τα καρφιά, αριστερά, πήδα πάνω στην πλατφόρμα, πέρασε στην είσοδο, δεξιά στο προηγούμενο δωμάτιο. Πήδα πάνω στους κυλίνδρους στα αριστερά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, δεξιά,

PLAY THE GAME

δεξιά από την είσοδο, πέσε κάτω, δεξιά στη σκάλα, κάτω, πέσε κάτω, σπάσε τον τοίχο, αριστερά, πέσε κάτω, σπάσε το κουτί, πάρε οπλισμό. Δεξιά τώρα, σπάσε τον τοίχο, κάτω, πέσε μέσα στην τρύπα, δεξιά στο επόμενο δωμάτιο, απόφυγε τα καρφιά, σπάσε τα τούβλα, πάρε οπλισμό, δεξιά, πήδα πάνω στα κουτιά και ανέβα στην πλατφόρμα, ανέβα στα κουτιά, αριστερά, αριστερά στην επόμενη οθόνη, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, σπάσε τα τούβλα, αριστερά, πέσε μέσα στην τρύπα ξανά.

Δεξιά δύο οθόνες, κάτω, πέσε κάτω από την αριστερή μεριά, πάνω, πήδα δεξιά πάνω από το κενό, σπάσε τον τοίχο, δεξιά, σπάσε τον τοίχο, πάρε το όπλο, κάτω. Σπάσε τα τούβλα, πάρε το όπλο, πάνω, δεξιά, σκότωσε τον Χοντρομπαλά σύμφωνα με τις οδηγίες, δεξιά, σπάσε τον τοίχο, πάρε το μαγικό ποτό που σε κάνει αόρατο, ανέβα τις πλατφόρμες, δεξιά, πήδα πάνω κι από τα δύο κενά που θα συναντήσεις, κάτω, πέσε κάτω, αριστερά, κάτω, αριστερά, πέρασε τις δύο εισόδους, πέσε κάτω, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, δεξιά, πάνω, πήδα επάνω, αριστερά στην είσοδο, επάνω, δεξιά, σπάσε το τούβλο, επάνω, δεξιά, σπάσε το βάζο, πάρε το όπλο.

Δεξιά στην είσοδο, επάνω, επάνω, πήδα πάνω στις πλατφόρμες, πήδα δεξιά πάνω από το κενό, επάνω, επάνω, δεξιά, πήδα πάνω από τις πύρινες μπάλες, δεξιά στην άλλη οθόνη, ανέβα στη δεύτερη σκάλα, πάρε το όπλο, κάτω, δεξιά, κάτω, δεξιά στη σκάλα, όλο κάτω, αριστερά, απόφυγε τις πύρινες μπάλες, πέσε στο πάτωμα. Στη συνέχεια πυροβόλησε το τούβλο κάτω από το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, πήδα αριστερά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, πήδα αριστερά, κά-



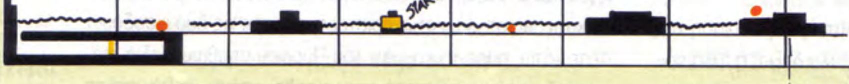
Εδώ συνεχιζόταν ο τοίχος και έκλεινε την έξοδο. Ωστόσο ο τοίχος σπάει αν τον κλωτσήσετε και ο δρόμος ανοίγει. Αυτό συμβαίνει σε πολλές πίστες.

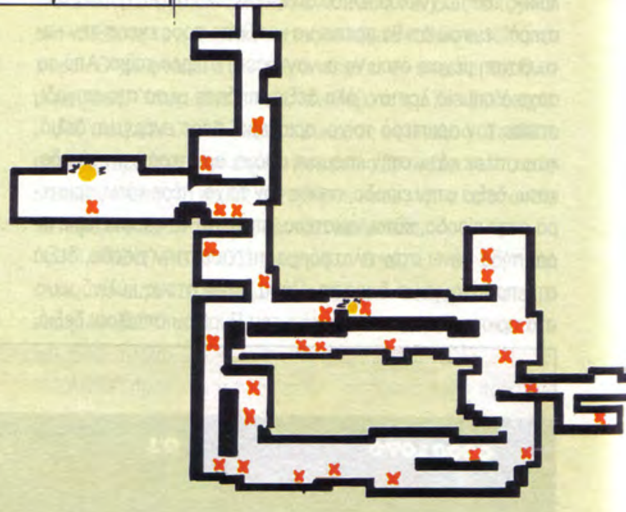
Προσοχή σε αυτά τα καρφιά. Βρίσκονται στο πάτωμα και πετάγονται ξαφνικά, εκεί που δεν το περιμένετε.

PLAY THE GAME

τω, πέσε κάτω δεξιά τρεις συνεχόμενες φορές, δεξιά, πέσε κάτω, όλο δεξιά, επάνω, ανέβα πάνω αριστερά, πήδα πάνω και πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, πέσε δεξιά στο πάτωμα, ανέβα όλο επάνω, όλο αριστερά, επάνω, δεξιά στην είσοδο, επάνω, αριστερά, επάνω, δεξιά στην είσοδο, επάνω, όλο δεξιά, επάνω, όλο αριστερά, ανέβα στην πλατφόρμα, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, μετακινήσου τώρα πίσω στο δωμάτιο που βρίσκεται μια οθόνη πριν την οθόνη με τον Αστακό. Αριστερά, σκότωσε τον Αστακό, αριστερά από την είσοδο, κάτω, δεξιά, κάτω, όλο αριστερά, πήδηξε πάνω από το κενό, κάτω, πέσε κάτω δεξιά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, πέσε στο πάτωμα, όλο αριστερά, σπάσε τον τοίχο, αριστερά στη σκάλα, όλο κάτω, δεξιά, πάνω, πήδα για να πάρεις το μαγικό ποτό, κάτω, κάτω, όλο αριστερά, κάτω, όλο δεξιά, σπάσε τον τοίχο, δεξιά, κάτω, πάρε την ενέργεια, αριστερά, απόφυγε τα καρφιά, αριστερά, σπάσε τα τούβλα.

Αριστερά, σπάσε τον τοίχο, πάνω, πάρε ενέργεια, δεξιά, πήδα πάνω, πάνω, πήδα αριστερά, πήδα πάνω, πήδα δεξιά, πάνω, πήδα αριστερά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, πήδα δεξιά, επάνω, πήδα αριστερά, αριστερά στην είσοδο, πάνω, δεξιά, απόφυγε τα καρφιά, πήδα πάνω, πήδα δεξιά, πήδα πάνω και πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, ακολούθησε τώρα αντίστροφη πορεία και γύρνα τέσσερις οθόνες πίσω, αριστερά, σπάσε τον τοίχο, κάτω, δεξιά από την είσοδο, όλο κάτω, όλο αριστερά, πήδα αριστερά, αριστερά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού. Δεξιά, δεξιά, σπάσε το βάζο, πάρε το όπλο, δεξιά, πήδα δεξιά, κάτω, δεξιά, πυροβόλησε τον τοίχο από την πλατφόρμα, πέσε δεξιά, αριστερά, πάρε το όπλο, δεξιά, σπάσε το τούβλο, πάρε την ενέργεια, δεξιά, σκότωσε το πουλί-δαίμονα, δεξιά από την είσοδο, όλο επάνω, αριστερά, επάνω, δεξιά, σπάσε τον τοίχο, δεξιά, σπάσε τον τοίχο, δεξιά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, όλο αριστερά, κάτω, όλο δεξιά, δεξιά από τρεις εισόδους, επάνω, δεξιά, σπάσε το βάζο, πάρε το όπλο, δεξιά, σπάσε το βάζο, πάρε











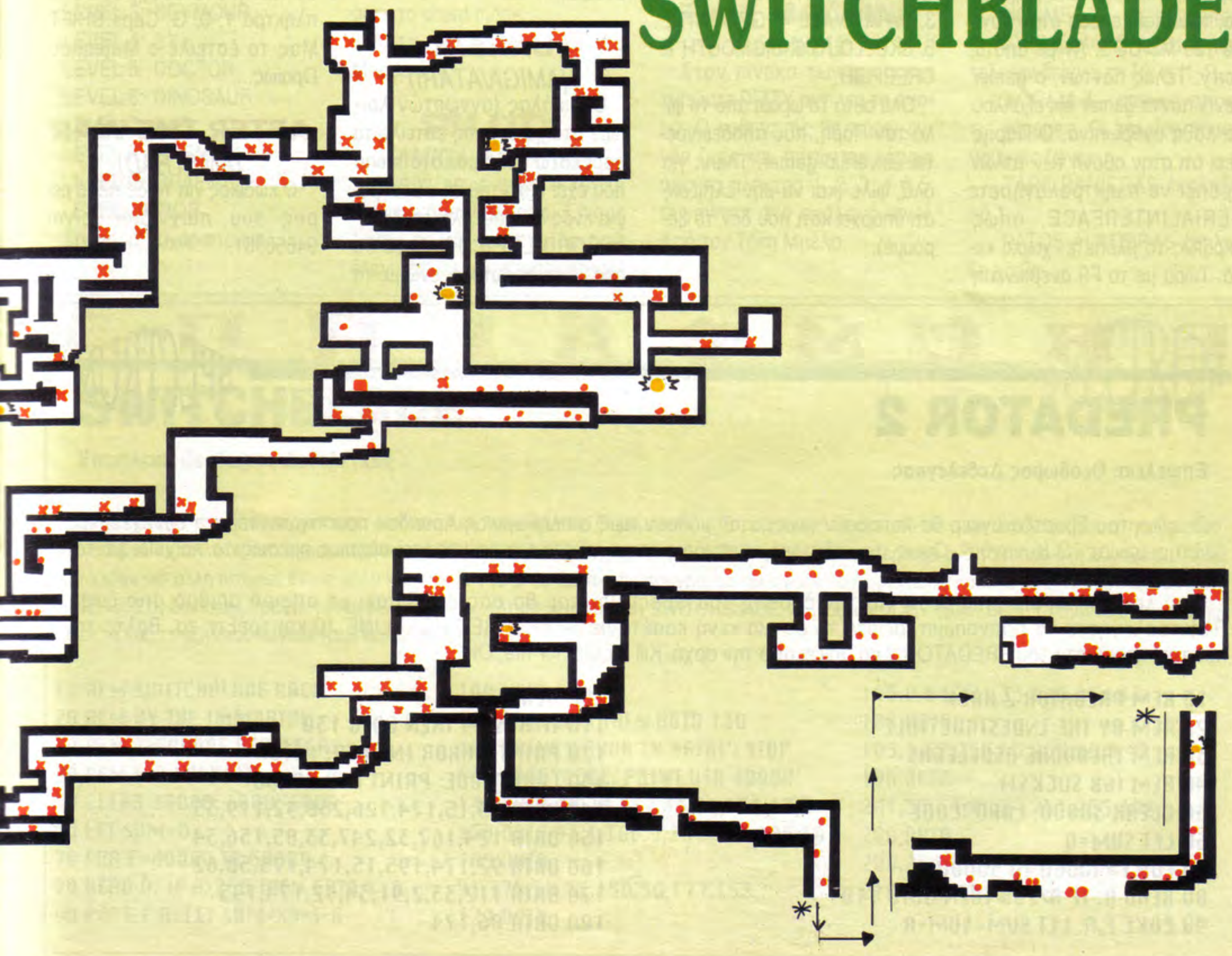
ενέργεια, πάρε το μαγικό ποτό που σε κάνει αόρατο, αριστερά, επάνω στην πλατφόρμα, αριστερά από την είσοδο, όλο αριστερά αποφεύγοντας κατά την πορεία τις πύρινες σφαίρες.

Μπες στην είσοδο, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, δεξιά, επάνω, αριστερά, μπες στην είσοδο, πήδα επάνω, επάνω, δεξιά, επάνω, πάρε την ενέργεια, αριστερά, πήδα επάνω, πήδα δεξιά, δεξιά, απόφυγε τις πύρινες μπάλες, πέρασε στην είσοδο, όλο δεξιά, πήδα το κενό, πήδα επάνω για το όπλο, δεξιά, πήδα επάνω, πήδα δεξιά από την πόρτα πάνω στην πλατφόρμα, δεξιά, πήδα πάνω, δεξιά, πήδα πάνω, σπάσε το βάζο και πάρε την ενέργεια. Ολο δεξιά, πέσε κάτω δεξιά, δεξιά περνώντας από την είσοδο, σπάσε τον τοίχο, όλο δεξιά, πέρασε την είσοδο, δεξιά, σπάσε τον τοίχο, δεξιά, σπάσε τον τοίχο, κάτω, όλο αριστερά, σκότωσε το Ιπτάμενο ρομπότ, αριστερά στην είσοδο, πάρε άλλο ένα κομμάτι του Πύρινου σπαθιού (κομμάτια να γίνει...), ακολούθησε τώρα την αντίστροφη πορεία για δώδεκα οθόνες, μέχρι δηλαδή την οθόνη όπου υπάρχει μια σκάλα στο βάθος μιας τρύπας. Πήδα μέσα, σπάσε το δεξί τοίχο, πάρε ενέργεια, αριστερά, κάτω, όλο αριστερά, πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, δεξιά, πέσε κάτω δεξιά, πέσε κάτω στην επόμενη οθόνη, πήδα αριστερά, πάρε το όπλο, πέσε κάτω δεξιά, όλο αριστερά, όλο κάτω, δεξιά μέχρι το δωμάτιο με την πύρινη μπάλα, απόφυγέ την, δεξιά, πήδα δεξιά στην πλατφόρμα, δεξιά, πήδα δεξιά, πέσε κάτω δεξιά, πέσε κάτω αριστερά δύο φορές, πέσε δεξιά, πήδα δεξιά, πέσε αριστερά, πέσε δεξιά. Πάρε το κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, πέσε αριστερά, δεξιά, πέσε δεξιά, αριστερά, πέσε αριστερά, δεξιά, σπάσε τα τούβλα, πάρε την ενέργεια, πέσε αριστερά, πέσε δεξιά, όλο αριστερά αποφεύγοντας τις πύρινες μπάλες, ανέβα τη σκάλα, αριστερά, πάρε το τελευταίο κομμάτι του Πύρινου σπαθιού, σκότωσε τον Χάβοκ. Ο δρόμος για την ελευθερία βρίσκεται στα αριστερά...

Επιμέλεια: Θεόδωρος Δεβελέγκας

PLAY THE GAME

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ SWITCHBLADE



HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Ακίνητοι όλοι. Οι μέρες, που δεν θα νοιάζεσαι για τίποτ' άλλο εκτός απ' το ότι πρέπει να βάλεις βενζίνη στη μηχανή, πλησιάζουν. Οι δρόμοι ανοιχτοί και τα πάντα γύρω μία γκριζοπράσινη γραμμή. 160, 170, 180, 190, 200, 210 και μετά φρένο. Εφτασες. Η θάλασσα. Ησυχία, τσικ, τσικ από τα μέταλλα που κρυώνουν και το παγωμένο υγρό να κατεβαίνει γαργαριστό στο λαιμό. Μάτια κλειστά, δροσιά, ένα άγγιγμα. Το νόημα της ζωής babies. Αρχή των hints 'n' tips, καλησπέρα σας.

ROBOCOP 2
(AMIGA)

Here we go μ' ένα tip του Πάρη Μέξη, ο οποίος - αν δεν με απατά η μνήμη μου - ενώ παλιότερα είχε κάποιο καλό μηχάνημα, τελευταία έπεσε στην παγίδα του MS-DOS. Αν με απατά, sorry. Τέλος πάντων, ο gamer μένει πάντα gamer και εξάλλου τα λάθη ανθρώπινα. Ο Πάρης λέει ότι στην οθόνη των τίτλων πρέπει να πληκτρολογήσετε SERIALINTERFACE, όπως ακριβώς το βλέπετε, χωρίς κενά. Τώρα με το F9 ανεβαίνει η ενέργεια και με το F10 αλλάζετε επίπεδο.

RICK DANGEROUS
(CBM)

Στα ονόματα δώστε BBOOIINNGG και, πατώντας όλα τα κουμπιά αριστερά, αλλάζετε επίπεδο.

GEMINI WING
(AMSTRAD)

Οι κωδικοί για το παιχνιδάκι αυτό είναι:

1. THESTART 2. EYEPLANT 3. WHATWALL 4. GOODNITE 5. SKULLDUG 6. BIGMOUTH 7. CREEPISH.

Ολα αυτά το ωραία από το φίλο τον Πάρη, που αποδεικνύεται universal gamer. Thanx για όλα, φίλε (και να μην ελπίζεις ότι υπάρχει κάτι που δεν το ξέρουμε).

DOUBLE DRAGON 2
(AMSTRAD)

Σειρά του Jimmy the Citizen, ή στα ελληνικά, Δημήτρη Πολίτη. Στην 5η πίστα, αφού νικήσετε την πρώτη φουρνιά κακών και έχετε τα όπλα, πηγαίνετε τέρμα δεξιά στην οθόνη, μέχρι να μην μπορείτε να προχωρήσετε άλλο και κατεβείτε λίγο τη σκάλα. Οι αντίπαλοι θα πέσουν στον γκρεμό, χωρίς να χάσετε ζωή. Οπως λέμε "με παρέσυρε το ρέμα". Δημήτρη σε ευχαριστούμε.

UNREAL
(AMIGA/ATARI)

Ο Νικόλας (αγνώστων λοιπών στοιχείων) μας έστειλε τα παρακάτω χρήσιμα: στο menu που έχει πίσω του τη φωτογραφία ενός δράκου, πληκτρολογήστε ORDILOGICUS. Αυτό θα σας κάνει άτρωτους, ενώ με το RETURN θα περνάτε πίστες. Νικόλα, μπράβο!

RICK DANGEROUS 2
(CBM)

Πρόβλημα, πρόβλημα αυτό το παιχνίδι. Αν θέλετε άπειρες ζωές, κάντε hi score και αντί για όνομα δώστε JE VEUX VIVRE (αυτό στα γαλλικά σημαίνει "θέλω να ζήσω"). Ευχαριστούμε την "Παρέα των Hackers" που μας το έστειλε.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
(SPECTRUM)

Στο παιχνίδι αυτό υπάρχει ένα cheat mode που σας δίνει άπειρες ζωές. Ενεργοποιείται, αν πατήσετε συγχρόνως τα πλήκτρα 1, 0, G, Caps SHIFT. Μας το έστειλε ο Majestico. Ωραίως...

AFTER THE WAR
(AMSTRAD)

Ο κωδικός για το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού είναι 94656981.

Ε Π Ε Μ Β Α Σ Η

SPECTRUM

PREDATOR 2

Επιμέλεια: Θεόδωρος Δεβελέγκας

Οι φίλοι του Σβαρτζενέγκερ θα λυπηθούν ίσως, όταν μάθουν πως ο πληθωρικός Αρνι δεν πρωταγωνιστεί στη συνέχεια της πρώτης ταινίας "Ο Κυνηγός". Ομως, το ενδιαφέρον σενάριο ήταν αρκετό για να γραφτεί αμέσως αμέσως το παιχνίδι με τον ομώνυμο τίτλο.

Ιδού λοιπόν και μια επέμβαση για την έκδοση του Spectrum που θα σας εφοδιάσει με άπειρο αριθμό από ζωές. Πληκτρολογήστε το πρόγραμμα, σώστε το σε μια κενή κασέτα με SAVE 'PRED.HCK' LINE 10 και τρέξτε το. Βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του PREDATOR 2 να παίζει από την αρχή. Kill Mr G.B for me, OK?

```
10 REM PREDATOR 2 HACK
20 REM BY THE INDESTRUCTIBLE
30 REM THEODORE DEVELEGAS
40 REM (GB SUCKS!)
50 CLEAR 30000: LOAD"CODE
60 LET SUM=0
70 FOR F=40000 TO 50000
80 READ A: IF A>255 THEN GOTO 110
90 POKE F,A: LET SUM=SUM+A
100 NEXT F
110 IF A=SUM THEN GOTO 130
120 PRINT 'ERROR IN DATA!': STOP
130 LOAD"CODE: PRINT USR 40000
140 DATA 33,15,174,126,238,92,119,35
150 DATA 124,167,32,247,33,85,156,34
160 DATA 92,174,195,15,174,175,50,62
170 DATA 112,33,2,91,34,92,174,195
180 DATA 86,174
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

MIDNIGHT RESISTANCE

(AMSTRAD)

Οταν σας βγει η οθόνη με τις επιλογές για joystick, redefine keys κ.λπ., πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα RTYFGHVB. Θα εμφανιστεί το μήνυμα "cheat on" και θα έχετε άπειρες ζωές. Και τα δύο tips μας ήρθαν από τον Αυγουστή Τατάκη.

BSS JANE SEYMOUR

(ATARI ST, AMIGA)

Ο Σπύρος Δεκάλης μας έστειλε τους κωδικούς για τα levels του παιχνιδιού.

Είναι αρκετά περίεργοι ωστόσο:

LEVEL 1: BSS
LEVEL 2: JANE
LEVEL 3: SEYMOUR
LEVEL 4: BY
LEVEL 5: DOCTOR
LEVEL 6: DINOSAUR
LEVEL 7: AND
LEVEL 8: GREMLIN
LEVEL 9: GRAEME
LEVEL 10: ROB

Σπύρο, σ' ευχαριστούμε.

STRIDER II

(AMIGA)

"Ain't nothing's gonna break my stride..." Matthew Wilder, 1984 νομίζω. Στο παιχνίδι, για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, κρατήστε πατημένα ταυτόχρονα τα γράμματα STRIDER και το F2. Αν τα καταφέρετε, μία μικρή γελαστή φατσούλα θα εμφανιστεί στη μία γωνία της οθόνης. Τώρα πατήστε:

- Ε για έξτρα ενέργεια
- D έξτρα ενέργεια του droid
- Τ για έξτρα ταχύτητα
- HELP για να απενεργοποιήσετε το cheat mode.

Αυτά, από τον Αχιλλέα Μπουριώτη.

SIM CITY

(AMIGA, ATARI ST)

Λοιπόν, καμιά φορά η λογική σκέψη κάνει θαύματα. Είχαμε δώσει παλιότερα ένα tip που έλεγε ότι, αν πληκτρολογούσατε FUND με το Caps LOCK πατημένο, κερδίζατε λεφτά. Ωστόσο, υπήρχε το πρόβλημα του ότι το παιχνίδι σας έκανε σεισμούληδες με αυτό το tip. Η Πανελλήνια Επιτροπή Hackers (τμήμα Αντισεισμικού Σχεδιασμού) συμβουλεύει: πριν κάνετε το tip, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο pause και μετά τυπώστε FUND. Μετά κάντε SAVE και βάλτε την κανονική ταχύτητα. Τώρα φορτώστε την πόλη σας ξανά και... "ούτε γάτα, ούτε ζημιά". Thanx.

TIME MACHINE

(AMIGA)

Στον πίνακα των hi scores τυπώστε DIZZY αντί για το όνομα. Ο καθηγητής θα πάρει εννέα ζωές και, πατώντας κάποιο από τα πλήκτρα 1, 2, 3, 4 ή 5, πηγαίνετε στο ανάλογο level. Από τον Τάκη Μπέλο.

NARCO POLICE

(ATARI ST, AMIGA)

Τρο-με-ρό παιχνίδι. Ο Αντώνης Κλίκερας μας έστειλε μερικούς κωδικούς. Ωστόσο, δεν διευκρίνισε αν μπαίνουν στα τερματικά που συναντάτε μέσα στις στοές ή απλώς τα τυπώνετε.

Καθότι δεν πρόλαβα να τα δοκιμάσω, θα πρέπει να τα τσεκάρετε εσείς. Λοιπόν:

- ABRIR ανοίγει όλες τις πόρτες
- NOENEMIG εξαφανίζει όλους τους εχθρούς
- COMENZAR τους επανεμφανίζει
- BLAST ενεργοποιεί ένα smart bomb
- MUNICON σας δίνει έξτρα ammo
- NOAMET Z... απενεργοποιεί τα πολυβόλα. Ο αριθμός των τελειών δείχνει τη ζώνη (1-4).
- NOCAM Z... απενεργοποιεί τις κάμερες. Οι τελείες σημαίνουν τις ζώνες.
- TAPA BANIERAS έκπληξη no 1.
- PATOS ALATIERAS έκπληξη no 2.

Ε Π Ε Μ Β Α Σ Η — SPECTRUM

SWITCHBLADE

Επιμέλεια: Θεόδωρος Δεβελέγκας

Ενας σουγιάς είναι πάντα χρήσιμος σε δύσκολες καταστάσεις. Θυμάμαι που ο Τσουρινάκης σε μια από τις περιπλανήσεις του στη χώρα του Υπνου είχε ανταλλάξει ένα σκουριασμένο σουγιά με ένα σκουριασμένο λυχνάρι. Το λυχνάρι βέβαια περιείχε ένα τζίνι που στη συνέχεια... Αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Εσείς απλά πληκτρολογήστε το παρακάτω πρόγραμμα και σώστε το σε μια άδεια κασέτα με SAVE 'SBLADE.HCK' LINE 10. Στη συνέχεια, τρέξτε το και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του SWITCHBLADE να παίζει από την αρχή. Θα αποκτήσετε έτσι άπειρες ζωές. Α ναι, το τζίνι που λέγαμε ήταν θηλυκού γένους και...

```
10 REM SWITCHBLADE HACK
20 REM BY THE IMMORTAL
30 REM THEODORE DEVELEGAS
40 REM (GB SUCKS!)
50 CLEAR 30000: LOAD"CODE
60 LET SUM=0
70 FOR F=40000 TO 50000
80 READ A: IF A>255 THEN GOTO 110
90 POKE F,A: LET SUM=SUM+A
100 NEXT F
110 IF A=SUM THEN GOTO 130
120 PRINT 'ERROR IN DATA!': STOP
130 LOAD"CODE: PRINT USR 40000
140 DATA 49,48,117,33,81,156,17,0
150 DATA 91,1,100,0,237,176,195,10
160 DATA
91,175,50,75,150,50,177,153
170 DATA
195,0,64,221,33,148,254,17
180 DATA
105,1,62,255,55,205,86,5,48
190 DATA
241,33,34,91,34,251,255,195
200 DATA
208,254,62,91,50,164,96,195
210 DATA 156,96
...
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

HORROR ZOMBIES

(ATARI ST, AMIGA)

From the crypt κιόλας. Ο Χρήστος Λεϊμανός έχει μερικούς κωδικούς:

- BOGEYEATER για άπειρες ζωές
- WOLFMAN πηγαίνετε στο level 2
- HAMMER πηγαίνετε στο level 3
- LUGOSI πηγαίνετε στο level 4
- NOSFERATU πηγαίνετε στο level 5
- GARLIC πηγαίνετε στο level 6

Ενα τέτοιο παιχνίδι μόνο τέτοιου είδους κωδικούς θα μπορούσε να έχει.

XENON II

(AMIGA)

Πατήστε pause και πληκτρολογήστε RUSSIAN AIR. Ξαναρχίστε και με το N περνάτε πίστα. Από τον Σάκη Νομικό.

NAVY SEALS

(SPECTRUM)

CLUBBING SEASON. Πληκτρολογήστε αυτό στο hi-score table και θα μπορείτε να περνάτε πίστες και να ανανεώνετε τα όπλα σας. Από τον Θέμο Μπούτσικο.

KID GLOVES

(AMIGA)

Βάλτε σορτσάκια, αρχίστε βαράκια, σκοινάκι κ.λπ. και πατήστε F1 για pause. Μετά πληκτρολογήστε RHIANNON και

ΕΠΕΜΒΑΣΗ COMMODORE

SHADOW WARRIORS

Επιμέλεια: Χρήστος Μιχόπουλος

Το παρακάτω listing χρειάζεται πληκτρολόγηση, στοργή και τρέξιμο. Σας δίνει άπειρο χρόνο, άπειρη ζωή και άπειρη ενέργεια. Προσέξτε τα DATA και καλό παιχνίδι.

```
150 REM
160 FOR A=288 TO 332:READ
B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>4482 THEN PRINT
"ERROR IN DATA LINES!":END
180 POKE 317,141:REM
INFINITE TIME
190 POKE 322,141:REM
INFINITE LIVES
200 POKE 327,141:REM
INFINITE ENERGY
210 SYS 288
220 REM
230 DATA
32,86,245,169,46,141,178,2,16
9,1,141,179,2,96,169
240 DATA
59,141,41,4,169,1,141,42,4,76,
0,4,169,173,44,209
250 DATA
121,169,234,44,207,135,169,17
3,44,32,137,76,0,8
```

HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

μετά F9 για να γίνετε αόρατοι. Υπάρχουν όμως και άλλα: F1, RHIANNON, f8 για κλειδιά και $10.000. F1, RHIANNON, F7 για να περάσετε level. Αυτά από τους Brain Hackers.

PLATOON
(AMSTRAD)

Λοιπόν, αφήστε τα λόγια και πληκτρολογήστε το παρακάτω φοβερό listing:

```
10 LEGIN OF DOOM-
   PLATOON CRACK
20 MODE 1: INK 0.0:
   BORDERO
30 MEMORY 16386
40 LOAD "PLATOON. 001",
   &4000
50 CALL &4000: LOAD
   "PLATOON. 002", &4000
60 POKE &2950,0:' INFINITE
   TIME
70 POKE &262E, &FD:'
   INFINITE MORALE
80 CALL &4047
```

NINJA SPIRIT
(ATARI ST)

Πατήστε F9 για να παγώσει το παιχνίδι και μετά control. Οταν ξαναπατήσετε πάλι το F9, για να ξαναρχίσει το παιχνίδι, θα ανακαλύψετε ότι είστε αόρατοι.

ASPHALT
(AMSTRAD)

ΤΙ; Νομίσατε ότι θα τη γλιτώσετε με μία πληκτρολόγηση μόνο; Ησυχία και να δουλεύουν τα πληκτρολόγια σφαίρα:

```
10' LEGION OF DOOM -
   ASPHALT CRACK
20 MEMORY 6739: LOAD
   "ASPHALT BIN"
30 POKE 26414,255
40 CALL 3642
```

Τα listings μας ήρθαν αμφότερα από το Νίκο Ξυλούρη (Legion of Doom;) και την Αίγινα.

ELVIRA
(ATARI ST)

Αιτία για τα όνειρα (γενικώς) πολλών gamers, η Elvira. Αν θέλετε να συνεχίσετε από το σημείο όπου χάσατε, κάντε τα εξής πριν απαντήσετε YES: Βγάλτε τη δισκέτα του προγράμματος και βάλτε μία άλλη, οποιαδήποτε. Απαντήστε YES τώρα και θα παρατηρήσετε ότι θα συνεχίσετε από το σημείο όπου χάσατε. Αυτά από την A-Team.

BATTLE BEYOND THE STARS
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

```
10 MEMORY &3FFF
20 LOAD
   "BEYOND2",&4000:POKE
   29494,255:CALL,4F80
```

και δώστε RUN. Θα πάρετε 99 ζωές. Το listing μας ήρθε από τον Γιώργο Ιωαννίδη. Με την επέμβαση αυτή όμως, κλείνουμε και γι' αυτόν το μήνα. Σας εύχομαι να περάσετε τις πιο τρελές διακοπές και να κοιμηθείτε όσο λιγότερο μπορείτε. Το καλοκαίρι ο ύπνος δεν είναι το πιο απολαυστικό πράγμα. Μη σας ξεγελάσουν οι μακριές, ζεστές νύχτες. Περιμένουν να τις δροσίσετε και όχι να τις ναυρίσετε. Have Fun!!!!!

COMPUTERS

Πωλείται Computer Amstrad 6T.65 και monitor ενός χρόνου σε άριστη κατάσταση 65.000 δρχ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 464 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + JOYSTICK + ΚΑΣΕΤΕΣ + ΒΙΒΛΙΑ ΜΕ ΠΡΟΣΦΑΤΟ SERVICE. ΤΙΜΗ 25.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 4126094, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 "PLUS", έγχρωμος + παιχνίδια + προγράμματα, σε άριστη κατάσταστη, τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8327542, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ + 2ο Drive 3,5″ + 40 Δισκέτες + 4 JOYSTICKS + ξένο manual. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 2830185, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMSTRAD 6128 + AMIGA 500 ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΑ + Δισκέτες + παιχνίδια + Joystick πωλεί φοιτητής λόγω σπουδών. Τιμή 49.900 δρχ. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙ ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. Τηλ.: 5752589, Φίλιππας.

AMSTRAD 6128 πράσινος, με παιχνίδια, προγράμματα, joystick, κάλυμμα, βιβλία, περιοδικά. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8813089, ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΣΑΚΚΟΠΟΥΛΟΣ.

Amstrad 6128 + πράσινο monitor, αχρησιμοποίητο + Games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά. Αριστη κατάσταση μόνο 50.000!!! δρχ. Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Πωλείται Amstrad 6128 + έγχρωμη οθόνη + Top Games + εφαρμογές + οδηγίες + Αριστη Κατάσταση, μόνο 75.000 δρχ. Τηλ.: 8066698, Σπύρος.

AMSTRAD 6128, ΕΓΧΡΩΜΟΣ, 2 JOYSTICKS, MANUAL, 3 ΒΙΒΛΙΑ, ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ SONY, 140 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΠΡΟΠΟ, ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ, ΓΛΩΣΣΑ ΜΗΧΑΝΗΣ, ΑΡΧΕΙΟ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ PIXEL, 85.000 ΔΡΧ. ΤΗΛ.: 6914732, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! AMSTRAD 6128 CPC με πράσινο monitor, 35 δισκέτες + joystick + έπιπλο, 60.000 δρχ. Τηλ.: 9412931, ΠΑΥΛΟΣ.

AMSTRAD 6128 πράσινος, δισκετοθήκη, 50 δισκέτες παιχνίδια - αξιόλογα προγράμματα, Modulator, Joystick, βιβλία, 2ο DRIVE, Manual, Καλύμματα. Αριστη κατάσταση. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8017716 (απογεύματα), Κώστας.

AMSTRAD 6128 πράσινος MODULATOR SPEECH SYNTHESIZER, ΗΧΕΙΑ, Joystick, φίλτρο, δισκέτες, ελληνικό εγχειρίδιο, προγράμματα, βιβλία, 60.000 δρχ. Τηλ.: 5235924 (πρωί), Ρήγος Ερνέστος.

AMSTRAD 6128 + ΕΓΧΡΩΜΟ monitor + 46 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + 130 προγράμματα (105 Top games, DISCOLOGY etc.) + MODULATOR + φίλτρο + 2 joysticks + manual, βιβλία. Λόγω στρατού. ΜΟΝΟ 110.000 δρχ.!! Τηλ.: 9918797, Θανάσης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο COMMODORE 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια + joystick + βιβλία, μόνο 35.000 δρχ. Τηλ.: 6910682 (απογεύματα), Δημήτρης.

COMMODORE 128D + 20 DISKS + JOYSTICK + MOUSE NEOS, όλα μαζί μόνο 55.000 δρχ.!!! Επίσης, DISK DRIVE 1541 + δισκέτες. ΜΟΝΟ 25.000 δρχ. Τηλ.: 8618368 - 8612475, ΕΚΤΟΡΑΣ - ΚΩΣΤΑΣ.

COMMODORE 128 + κασετόφωνο + 16 Games, 38.000 δρχ. Επίσης SEGA MEGADRIVE + 3 Games σε άριστη κατάσταση, 68.000 δρχ. Τηλ.: 9237454, Στέλιος.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000!!! Επίσης, Disk Drive 1541 + δισκέτες 33.000 δρχ.!!! Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Αποθήκη προσφέρει Amiga A500 + 10845 monitor. Τιμές εισαγωγής. Επίσης εξωτερικό drive για Amiga - Atari Cumana. Μνήμες 512 K + clock. Hard Disk για Atari ST 30-85 MB. Ειδικές τιμές για μουσικούς - σπουδαστές. I.C.B. Αιτωλίας 57, Αγία Παρασκευή, Τηλ.: 6380411 - 6399738.

Πωλείται AMIGA 500, ελάχιστα μεταχειρισμένη σε τιμή πολύ προσιτή. Δίνεται μαζί με περίπου 50 δισκέτες. Τηλ.: 9816761, 9826282.

Πωλείται AMIGA 500 αμεταχείριστη + παιχνίδια + εφαρμογές μόνο 95.000 δρχ.! Επίσης, έγχρωμο monitor Commodore 1084, μόνο 60.000 δρχ.! Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

Πωλείται AMIGA 500 αγορά πριν από τέσσερις μήνες, δύο joysticks, πολλά παιχνίδια και βιβλία. Τιμή 110.000 δρχ. Τηλ.: 5910216, Θανάσης.

AMIGA 500 Mb ολοκαίνουρια + PHILIPS έγχρωμο monitor + δισκετοθήκη + προγράμματα + joystick + καλώδιο σύνδεσης, ΜΟΝΟ 170.000 δρχ.!!! Τηλ.: 9029933, Δημήτρης.

AMIGA 500, 1 MB, 2ο Drive, 170 δισκέτες, βιβλία, αξεσουάρ, 100.000 δρχ.! STAR LC-10 COLOUR, 40.000 δρχ.! Τηλ.: 4113993, Μανώλης.

Atari 520 STM + monitor + βιβλία, 90.000 δρχ.! Amstrad 6128 + games +

joystick, 56.000 δρχ. Πωλούνται joysticks για Spectrum, όπως και Games (100 δρχ. το 1). Στα 7 δώρο 1. Τηλ.: 2913627, Βασίλης. Πωλείται Πομπός FM 30 Watt.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520 STM, άριστη κατάσταση, drive 720 K, 15 δισκέτες, προγράμματα, βιβλία, περιοδικά 65.000 δρχ. Τηλ.: 5912636, Τάσος.

Πωλείται ATARI ST με μνήμη 1 MB, modulator, monitor SM 124 μαζί με βάση, mouse, 2 disk drives Cumana του 1 MB το καθένα, εκτυπωτής STAR NL 10, προγράμματα, δισκέτες, manuals, καλύμματα. Τιμή 150.000 δρχ. Τηλ.: 4828012 (18:30-19:30), Γιώργος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: Υπολογιστής Atari 1040 STF + B/W monitor 110.000 δρχ. Drive 5 1/4" για Atari, 15.000 δρχ. Modem 1.200 bps εξωτερικό 10.000 δρχ. Τηλ.: 9216014, Κώστας.

EUROPC Schneider, Made in W. Germany, ελαφρά μεταχειρισμένος, 10% συμβατός + CGA έγχρωμη οθόνη 14" + 60 HIT GAMES + JOYSTICK + JOYSTICK CARD + utilities + manuals + γλώσσες + καλύμματα, 175.000 δρχ. Τηλ.: 2923867, Βαγγέλης.

AT386SX, 1 MB, οθόνη 14", drive 1.2, Multi I/O, εγγύηση, 218.000 δρχ., ανταλλαγές C.J.K. Computers. Τηλ.: 5989701, C.J. Kravaris.

SOFTWARE

SPECTRUM - AMIGA. ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ ΟΛΑ!!! Κασέτες SPECTRUM 500 δρχ. Δισκέτα + πρόγραμμα Amiga 400 δρχ. Ζητήστε κατάλογο. Στέλνω και επαρχία. Τηλ.: (031) 767555, ΣΕΡΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 127, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

SPECTRUM 48/128/+2. Όλοι οι τελευταίοι τίτλοι κατευθείαν από το εξωτερικό (παραλαβές κάθε εβδομάδα). Γρήγορη παράδοση, εγγυημένο φόρτωμα (όλα σε απλή ταχύτητα). Τιμές από 100 δραχμές. Νικήτας (Nick Snake), Τηλ.: 2525863. Τηλεφωνήστε τώρα!! Νικήτας Κόζιαρης, Ανθέων 100.

ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΤΥΠΟ SPECTRUM, υπάρχει τεράστια συλλογή προγραμμάτων, όπου μπορείτε να διαλέξετε τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΙ ΠΙΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ παιχνίδια και εφαρμογές. ΛΕΥΤΕΡΗΣ - THE BEAST.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

Τηλ.: 01- 9918026. Λευτέρης Αγγελόπουλος, Βοιωτίας 12 - Ηλιούπολη.

ATARI 2600 (Video games) 10.000 δρχ. ATARI 800 XL αμεταχείριστο, 15.000 δρχ., AMSTRAD CPC 6128 άριστη κατάσταση, παιχνίδια, utilities, δισκέτες, manuals, 50.000 δρχ. Τηλ.: 8047050, Χρήστος.

Amstrad 6128 + καταπληκτικά προγράμματα + συνεχής ανανέωση + super προσφορές + φτηνές δισκέτες + τιμές... Τηλ.: (031) 310065 - 302019, Γιάννης.

AMSTRAD 6128 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - GAMES - UTILITIES. ΥΠΑΡΧΟΥΝ όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα GAMES - UTILITIES. Τιμές φανταστικές. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Και με αντικαταβολή σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. ΠΡΟΣΟΧΗ!! ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΣΕ ΑΘΗΝΑ ΚΑΙ ΠΡΟΑΣΤΙΑ. ΤΗΛ.: 9349206, ΜΙΧΑΛΗΣ, "MAIKL SOFT". ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Διαθέτουμε όλα τα διαφημιζόμενα games στις πιο λογικές τιμές. ΕΥΚΑΙΡΙΑ του μήνα. Discology 6.0 1.000 δρχ. και μέχρι 14-7-91. Δισκέτες MAXELL 500 δρχ. Στα 2 games 1 ακόμα δώρο!!! Συνεχής ανανέωση - φιλική εξυπηρέτηση, by *AMC*. ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΠΑΖΟΓΛΟΥ, ΝΑΤΑΛΙΑΣ ΜΕΛΑ 4, Θεσσαλονίκη. ΤΗΛ.: (031) 428810.

AMSTRAD: Pang, Double Dragon 3, Narc, Shinobi 2, Spiderman 2, Robocop 2, Navys eals. Συνεργασία με Steve. Τηλ.: 2798486. ΧΡΗΣΤΟΣ -CBS. ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗΣ, ΑΡΚΑΔΙΟΥ 6, Καλογρέζα.

AMSTRAD 6128: Τα πιο εκλεκτά παιχνίδια ΚΑΙ προγράμματα από εξωτερικό. ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ πλούσια συλλογή. Προσφορές, αντικαταβολές. Τηλ.: (01) 6410640. (Shadowsoft + Augsoft). ΑΥΓΟΥΣΤΗΣ ΤΑΤΑΚΗΣ (Τ.Κ. 11473), Χρυσολωρά 10 (Λεωφ. Αλεξάνδρας).

*** **"PATRAS AMSTRAD CLUB"** + **"KOSTAS CLUB"** *** Ο ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ "ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD!". Τώρα μαζί προσφέρουμε στους χρήστες Amstrad, original games σε καταπληκτικές τιμές. Επίσης, ανταλλάσσονται ρουτίνες, πληροφορίες, games. ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ GAMES ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ FREE!!! ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΣΤΑ: "PATRAS CLUB!" + "KOSTAS CLUB!" ** ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ: (061) 328260 Κώστας ** (6:00 -8:30 απογεύματα). Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος, 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα.

Οτιδήποτε κυκλοφορεί για AMIGA, οπωσδήποτε βρίσκεται στη συλλογή μας. GAMEDISK ΔΙΑΚΟΣΙΕΣ ΔΡΑΧΜΕΣ. ΤΗΛ.: (0631) 23449, ΧΡΗΣΤΟΣ, (0631) 23977 ΚΩΣΤΑΣ. ΠΡΟΜΗΘΕΑΣ ΦΙΛΙΠΠΟΠΟΥΛΟΣ, ΧΑΡΙΛΑΟΥ ΤΡΙΚΟΥΠΗ 36, Τ.Κ. 30200, ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ.

*** **S.O.S.** *** AMIGA POWER TEAM. Τεράστια συλλογή παιχνιδιών - demo, όλα τα καινούρια. Μεγάλες προσφορές disk + game 300, μηνιαία συνδρομή 7.000. Χρήστος Δημόπουλος, Κρήτης 23. Τηλ.: 8238884 Βασίλης, 9844948 Χρήστος.

AMSTRAD 6128 εκατοντάδες παιχνίδια ADVENTURES και εφαρμογές κατευθείαν από Αγγλία, πολλά ακυκλοφόρητα σε τιμή έκπληξη. Τηλ.: 8942830, ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΖΑΜΑΛΗΣ, ΞΑΝΘΟΥ 12, ΓΛΥΦΑΔΑ.

AMSTRAD 6128. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. GAMES - UTILITIES. Επίσης, όλα τα ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ παιχνίδια σε ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ τιμές. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΔΕΚΤΕΣ για όλη την Ελλάδα. Τηλ.: 2314754, ΚΩΣΤΑΣ ΑΛΕΙΦΤΗΡΑΣ, ΖΑΠΠΑ 18 - ΚΑΜΑΤΕΡΟ.

AMSTRAD 6128. Μεγάλη συλλογή παλαιών και ΚΑΙΝΟΥΡΙΩΝ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΩΝ παιχνιδιών. Ενα τηλέφωνο θα σας πείσει. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΔΕΚΤΕΣ. ΤΗΛ.: 3458836. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΑΛΛΙΓΑΡΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΛΟΠΗΣ 30, ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ.

ΤΟ AMIGA USERS CORFU CLUB διοργανώνει διαγωνισμό: Lotus, Kick Off 2, TV sport, Basketball. Δηλώσεις μέχρι 20/7/91 στο τηλ.: (0661) 32453, Ανδρέας, και (0661) 91658, Νίνος. Κωνσταντίνος Λέλλος, Μ. Μεθοδίου 18.

AMIGA TOP Games και εφαρμογές! 350 gamedisks και σίγουρο φόρτωμα. Μεγάλη ποικιλία και εβδομαδιαία ανανέωση. Ακόμα στέλνω αντικαταβολές σε επαρχία! (call). Μόνο στον Παναγιώτη, τηλ.: 2313249, Κερκύρας 18, Αγ. Ανάργυροι. ΚΟΥΣΚΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ.

Ανταλλαγές - Πωλήσεις σε Εφαρμογές - GAMES - UTILITIES. Δημιουργία Εφαρμογών κατά παραγγελία. Τηλ.: 9920292 (10:00-14:00 πρωί). Τακατζόγλου Γιώργος, Γ΄ Σεπτεμβρίου 39, Αργυρούπολη, Αθήνα.

ATARI, AMIGA, ARCHIMEDES, AMSTRAD GAMES, Public domain. Ειδικά θέματα, sampler, μουσικά, τηλεοπτι-

κά, D.T.P. (π.χ. Calamus new version). Οτιδήποτε για το 1991 και Σαββατοκύριακα. Τηλ.: 5310330, Ακης, ή τηλ.: 3473064 Σταύρος. Στη Δυτική Αττική και αυθημερόν εξυπηρέτηση. Ακης Παπαδόπουλος - Π. Τσαλδάρη 20.

COMMODORE 64/128!!! ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΤΡΕΛΑΣ!!! Ολα από Hot-line!!! και... απίθανα ΔΩΡΑ!!! Μόνο Δισκέτα... Τηλ.: (0822) 22129, Μάνος Θέος, Καστέλι Χανίων.

AMIGA GAMES FROM THEO. Τα καλύτερα GAMES στις καλύτερες τιμές, εβδομαδιαία ανανέωση προλάβετε. Τηλ.: 8958173, ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΪΔΙΝΗΣ, ΒΑΣ. ΠΑΥΛΟΥ 99, ΒΟΥΛΑ.

SCORPIONS AMIGA CLUB. Συλλογή ακυκλοφόρητων παιχνιδιών - utilities! Μηνιαία συνδρομή 15 - 20 γεμάτων δισκετών! Τηλ.: 6843368, Μιχάλης Παντελιάς, Κανάρη 15, Χαλάνδρι 15233.

AMIGA - IBM Games, programs, DEMOS. Antivirus. Στέλνω με αντικαταβολή παντού. ΤΙΜΕΣ ΦΙΛΙΚΕΣ. ΑΚΟΜΑ φθηνές δισκέτες NONAME όλα τα Format. Συλλογή από χιλιάδες προγράμματα, επέκταση 1,5 MB για AMIGA + CLOCK μόνο 60.000 δρχ. Τηλ.: 6724780, Δημήτρης Βασιλάκος, Δ. Παύλου 1, 15452, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA. Κλείνοντας ένα χρόνο δημιουργίας και κατασκευών (SAMPLER - MIDI VIDEO DIGITIZER - ΜΙΚΤΕΣ JOYSTICK, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ: FAMILY - ACOUNT, ΠΕΛΑΤΟΛΟΓΙΑ, ΑΠΟΘΗΚΕΣ, EASY PHOTO για ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΥΣ, TV, ΥΠΟΤΙΤΛΙΣΜΟΣ, κ.τ.λ.). Προσφέρω για ένα μήνα στις 40.000 δρχ. (SAMPLER & VIDEO DIGITIZER). ΜΕΛΕΤΗ - ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ψηφιακών ΚΥΚΛΩΜΑΤΩΝ. Επίσης ΜΝΗΜΕΣ - Scanners - DRIVES. SERVICE ΣΕ DRIVE. ΤΗΛ.: 6610714, ΙΑΚΩΒΟΣ ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ, ΔΙΟΝΥΣΟΥ 4, ΧΑΛΑΝΔΡΙ.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

***** AMIGA SOFTWARE - HARDWARE *****

Τώρα ανανεωμένοι με πρωτοπορία στην ΠΟΙΟΤΗΤΑ.
1. 100% ΕΓΓΥΗΣΗ εγγραφής.
2. Παραλαβή στην επαρχία σε 2 ημέρες.
3. Για περιοχές πλησίον ηλεκτρικού σταθμού ή στις περιοχές Κολωνού - Περιστερίου παράδοση κατ' οίκον χωρίς οικονομική επιβάρυνση.
4. ΣΥΛΛΟΓΗ 2.000 ΔΙΣΚΕΤΩΝ.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ:
1. Expansion memory 18.000 δρχ.
2. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά έξοδα για επαρχία.
3. ΔΩΡΟ 1 joystick για καινούριους πελάτες.
4. ΜΗΝΙΑΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 100 ΔΙΣΚΕΤΩΝ ΜΟΝΟ 8.000 ΔΡΧ.!!!

ΤΗΛ.: 5132919. Πληροφορίες: Κώστας Σινανάς, Δράμας 77, ΑΘΗΝΑ.

Kick off 2!!! Νέος μεγάλος Διαγωνισμός!!! Δώρα αξίας 100.000 δρχ.!!! 1ο δώρο Sega Mega Drive!!! Πληροφορίες-Δηλώσεως Συμμετοχής Ectorsoft, τηλ.: 8616368!!!!! Εκτορας Καψούλης, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Πατήσια.

PIRAEUS AMIGA CLUB by NICSOFT. Ολα τα καλύτερα - καινούρια games - utilities σε τεράστια συλλογή. Παράδοση την ίδια μέρα. Αντικαταβολές επαρχία. Συνδρομές πάμφθηνες. DISK + game = 320 δρχ. ΜΟΝΟ. Μήπως σας συμφέρει; Τηλ.: 4628354, Νίκος Πανταζής, Μικράς Ασίας 22, Πειραιάς.

!!! SUPER !!! - AMIGA SOFTWARE - ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ TOP GAMES - 350 PROGRAMDISK - ΟΙ ΠΙΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - MANUALS - ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ - ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - CALL NOW... 3253477, ΠΑΥΛΟΣ ΜΑΡΟΥΣΗΣ, ΑΡΣΕΝΙΟΥ 18.

AMIGA - COMMODORE!! Ο,τι πρόγραμμα θέλεις, ΕΜΕΙΣ το έχουμε. Παραλαβές κάθε εβδομάδα από εξωτερικό. Επεκτάσεις 1/2 MB ΜΟΝΟ 15.000 δρχ. DISK DRIVES CUMANA 3,5" 25.000. Επίσης γρήγορο και ΦΤΗΝΟ SERVICE. TEL: 3618368, EKTOR-SOFT. ΕΚΤΟΡΑΣ ΚΑΨΟΥΛΗΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21.

AMIGA: ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ζητήσετε υπάρχει!
Α) Δωρεάν κατάλογος! Τηλεφωνήστε.
Β) Ταχύτατες αντικαταβολές παντού.
Γ) Παράδοση σπίτι.
Δ) Συνδρομές.
Τηλ.: 4184819 (πρωινά) - 4111461 (απογεύματα). Νίκος Γκίκας, Νοταρά 79, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

AMIGA SOFTWARE: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, UTILITIES, Επαγγελματικά! Διαθέτουμε τίτλους πριν ακόμα εμφανιστούν στα ξένα περιοδικά! Ταχύτατη παράδοση σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ! Γι' αυτό τηλεφωνήστε αμέσως στο (01) 2757885 και (01) 2770021! ΒΑΛΑΝΤΗΣ ΚΑΙ ΤΑΚΗΣ!!! ΤΑΚΗΣ ΧΡΗΣΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΓΙΑΣ ΟΛΓΑΣ 4, Ν. ΙΩΝΙΑ.

AMIGA PELOPONNISOS CLUB. GAME + DISK = 300!!! Οδηγίες, συνδρομές, δώρα, δισκέτες, επισκευές joysticks, ανταλλαγές. Εγγύηση, φιλική εξυπηρέτηση. Τηλ.: (0623) 32385. Τιμές

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ! GAMERS CALL NOW!!! ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΝΙΚΗΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΑΣΤΟΥΝΗ ΗΛΕΙΑΣ.

AMIGA GAMES! Εχουμε όλα τα τελευταία games ή utilities που κυκλοφορούν. Τηλεφωνήστε τώρα στο ΔΗΜΗΤΡΗ. Τηλ.: (031) 274379 για άμεση παράδοση, φτηνές δισκέτες ή και ανταλλαγές. ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ: Στέλνονται κατάλογοι. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΚΛΗΡΟΣ, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 44.

***** AMIGA SOFTWARE BEYONDERS *****
GAMES, UTILITIES πωλούνται ΜΟΝΟ 300 δρχ.!!! + DISK!!! Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε !!! ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!!! Εισάγονται από τα *** ΚΑΛΥΤΕΡΑ GROUP *** Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στον ΑΓΓΕΛΟ στο (01) 2752205 για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε. !!! ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ !!! ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΑΓΓΕΛΟΣ, ΟΜΟΡΦΟΚΚΛΗΣΙΑΣ 35, ΚΑΛΟΓΡΕΖΑ.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Ακυκλοφόρητα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA - GAMERS. GAMEDISK = 250 δρχ. ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Τηλεφωνήστε τώρα στο: (01) 8959340 (3-10 μ.μ.) ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΟΥΙΖΟΣ, ΚΟΝΔΥΛΗ 5.

AMIGA GAMES! Ολα τα games για AMIGA, τα πάντα από τα καινούρια, σε πολύ χαμηλές τιμές. Μεγάλες προσφορές. Ανταλλάσσονται προγράμματα. Τηλ.: 931483, Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφίπολης 7, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: Midi, Genlock, Hard Disk, Expansion Ram. NEW FAT AGNUS 1 MB Chip Ram. Εξειδικευμένο SERVICE ΚΑΙ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030. Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, Αθήνα.

NEW AMIGA CLUB UTILITIES, GAMES, INTROS, ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Αν θέλετε ΠΡΩΤΟΙ σε φανταστικές τιμές τα προγράμματά σας, τηλεφωνήστε στο 4657177, Γιώργος. ΤΡΙΑ TEAM μας εμπιστεύονται. Παραλαβές 3 φορές εβδομαδιαίως. Δισκέτες: KODAK πολύχρωμες, TDK, VERBATIM, JVC, MAXELL, NONAME. Σας περιμένουν ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ. Θησέως 2. ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

COMMODORE 64/128 - AMIGA!!! Πωλούνται χιλιάδες προγράμματα, κασέτα - δισκέτα. Φανταστικές τιμές!!! Πωλούνται FINAL Cartridges III - Τηλ.: 4181420, Μιχάλης.

Amiga, PC, Amstrad. Μεγάλη Ποικιλία, New Games, Utilities. Τηλεφωνήστε τώρα: 9411476. Γιώργος Παχής, Δαναών 1, Π. Φάληρο, Τ.Κ. 17564.

AMIGA 1.2-1.3 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από τεράστια συλλογή. Ολα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Printer Buffers, Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB, 2 MB καθώς και 3 MB με 2 MB Populated. Εξωτερικά DISK DRIVES 3,5". Τέλος, HARD DRIVES, SAMPLERS, DIGITIZERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. Υπεύθυνο SERVICE Αυθημερόν. Τηλ.: 5620754, ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ - ΚΕΡΚΥΡΑΣ 10, Τ.Κ. 12351.

*****! "THE USER CLUB HOT LINE" !***** SOFTWARE FOR: AMIGA - ATARI ST - COMMODORE 64 - IBM PC. Αν ψάχνετε το καλύτερο και φτηνότερο, μία είναι η λύση: HOTLINE CLUB. Παραλαβές από Αγγλία - Γερμανία - Ολλανδία κάθε εβδομάδα! AMIGA game + disk = 350 δρχ.! ATARI ST game + disk = 350 δρχ.! - COMMODORE 64 = 100 δρχ. το game! IBM PC (3 1/2" - 5 1/4") game + disk = 350-300 δρχ.! ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΧΑΣΕΤΕ!!! ΑΚΟΜΑ ΕΧΟΥΜΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΘΕ ΜΑΡΚΑΣ! ΤΗΛ.: (0247) 22910, ΒΑΓΓΕΛΗΣ - ΙΑΝ. HOT LINE CLUB ΟΙ ΠΙΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΙ!!! HOT LINE CLUB και... ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ! ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΝΑΣΙΟΣ, ΚΑΤΩ ΠΑΤΕΛΟ - ΛΕΡΟΣ Τ.Κ. 85400.

AMIGA εάν θέλετε 25 δισκέτες κάθε εβδομάδα κατευθείαν από το εξωτερικό, την ίδια ημέρα που έρχονται, συνολικά 100 δισκέτες το μήνα, μόνο προς 7.500 δρχ., τηλεφωνήστε στο 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ, αν θέλετε να είστε ενημερωμένοι με τα καινούρια προγράμματα της AMIGA που παραλαμβάνουμε 2 φορές την εβδομάδα από (Tarkus Team, Skid Row), σε τιμές γνωριμίας. Τηλ.: 7515938, Νίκος Σκόκος, Υμηττού 44, Αθήνα.

AMIGA. Software για Τηλεοπτικούς Σταθμούς, Βιντεολήπτες, Φωτογράφους, Διαφημιστές, Σχεδιαστές. Πρόγραμμα ΛΟΤΤΟ - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ από 16.000 δρχ., HARD DISK GENLOCKS, DIGITIZERS. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ SERVICE για AMIGA 500, 2000, 3000. ΤΗΛ.: 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ. ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΒΥΡΩΝΑΣ.

ΓΙΑ AMIGA: 1) XCOPY PRO3.3 + HARDWARE. 2) SuperCard AMI V 2.2 HARDWARE COPIER. 3) INTROMAKERS: 4 δισκέτες, 10 INTROMAKERS, ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. 4) SOUNDTRACKERS: 12 δισκέτες, 10 soundtrackers, 20 rippers, 700 ήχοι, modules, songs, ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ. 5) CRUNCHERS: 25 CRUNCHERS, 1 δισκέτα. 6) ORIGINAL πρόγραμμα ΤΕΣΤ και ΡΥΘΜΙΣΗΣ DRIVERS. 7) HACKINGTOOLS: 20 utilities για εικόνες, boot, disks, ήχους κ.λπ. Επίσης πωλούνται: 2ο drive, sampler, Action Replay, Midi, αρμόνιο YAMAHA PSS - 680 με MIDI. Τηλ.: 8617222 (5 -7 απόγευμα), Θεόφιλος.

*** AMIGA CONCERTED CLUB ***
ΑΝ ΘΕΛΕΙΣ:
1. Τα πιο εκλεκτά GAMES στις ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ
2. Ο,τι καινούριο παραλαμβάνεται από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ (TARCUS, SKID ROW). ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΤΩΡΑ στο Γιώργο (01) 9217984! Θα εκπλαγείς με τις ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΕΣ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ και τα ΔΩΡΑ ΜΑΣ.
ΤΟ * A.C.C. * ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ!
1. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ
2. ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ.
3. Αποστολές σ' όλη την Ελλάδα.
4. ΠΛΗΡΗ κατάλογο ΔΩΡΕΑΝ.
ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ!!!
ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΜΕΪΝΤΑΝΗ 25, ΚΟΥΚΑΚΙ.

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Κυκλοφόρησε το νέο επαγγελματικό ΠΡΟ-ΠΟ για Amiga!!! Τώρα το Α-ΠΡΟ με νέους περιορισμούς!!! Νέα βελτιωμένη εκτύπωση!!! Περισσότερα στατιστικά στοιχεία!!! Δυνατότητα ανάπτυξης εξειδικευμένων μεταβλητών συστημάτων!!! (Απορριπτόμενα παράγωγα - συμμετρικά - εναλλαγές - όροι βασικών στηλών κ.λπ. - φανταστική ταχύτητα - εξαιρετικά εύχρηστο!!!). Αξιοποιήστε την AMIGA σας παίζοντας πανάκριβα συστήματα με ελάχιστα χρήματα και γίνετε εκατομμυριούχος!!! Μόνο 7.950 δρχ. + βιβλίο οδηγιών!!!! (3.500 για όσους έχουν παλιότερη έκδοση του Α-ΠΡΟ). Με κάθε παραγγελία δώρο 5 παιχνίδια + δισκέτα + έκπτωση 25% στο Amiga Club - service + υποστήριξη + εγγύηση ενός χρόνου!!! Χίλιοι + ένας λόγοι για να το αποκτήσετε!!! Αποκλειστική διάθεση "Ektor - Soft". Τηλ.: 8618368 - 8612475. Καψούλης Εκτορας, Ουίλιαμ Κίνγκ 21, Αθήνα.

*** ATARI ST *** ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ από GAMES και UTILITIES με ΣΥΝΕΧΗ και τη ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΗ ΑΝΑΝΕΩΣΗ. Στέλνουμε ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΤΑΧΥΤΑΤΑ σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. Φανταστικές τιμές και πολλά δώρα μόνο για τους ST USERS. Τηλ.: 2310497, Κώστας Παπαθεοδώρου, Μονεμβασιάς 4.

VIRTUALITY TEAM...
Σε όσους σκοπεύουν να πάνε διακοπές τους ευχόμαστε καλό καλοκαίρι. Οσους όμως συνεχίζουν να ψάχνουν για κάτι διαφορετικό, ένα τηλέφωνο θα τους ενημερώσει.
Τηλ.: 9713372, Μπόνης Νίκος.
Τηλ.: 9592020, Σερατζιώτης Λάμπρος.
Πάντα πρωτοποριακοί στο χώρο της AMIGA!!!
Ενδιαφέρουσες συνδρομές.
Συνεχείς παραλαβές.
Παραδόσεις στο σπίτι.
Αντικαταβολές παντού.
Η 2η έκπληξη σας περιμένει.
Σερατζιώτης Λάμπρος, Δαβάκη 60.

ATARI ST SOFTWARE - Νέες κυκλοφορίες, αντικαταβολές παντού - Δώρα!!! Τηλ.: (031) - 673226, Δημήτρης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, 57010, Θεσσαλονίκη.

ATARI ST - games, utilities για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ gamers. "THE HARD COPIERS" - GAME + DISK = 600 δρχ. Τηλ.: (0552) 23869, Μιχάλης. Τηλ.: (0552) 22385, Στέλιος. Μιχάλης Δόδας, Κωνσταντινουπόλεως 53.

DOOMSDAY AMIGA CLUB
Ευχαριστούμε το AMIGA SUPPORT CLUB για την καινούρια ανανέωση της συνεργασίας. Για λόγους οικονομικούς αρνηθήκαμε την προσφορά και συνεχίζουμε μόνοι με τη δημιουργία ΤΟΥ ΝΕΟΥ CLUB DOOMSDAY. Προσφέρουμε: ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΔΩΡΕΑΝ EXPRESS ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ, ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ (ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ), ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΑΠΟ 7.000 δρχ. ΕΤΗΣΙΩΣ ΓΙΑ ΔΩΡΕΑΝ SERVICE ΑΠΟ ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ (ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ), MANUAL ΓΙΑ UTILITIES ORIGINAL 15 δρχ. Η ΣΕΛΙΔΑ 400 = (DISK + GAME + ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ). HARDWARE: HARD DISKS, MIDIPRINTERS e.t.c.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΚΟΛΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2772667
ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: ΔΗΜΗΤΡΑΚΑΡΑΚΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2017263
ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: ΔΕΤΣΗΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΤΗΛ.: 2475030.

ATARI ST. Games και εφαρμογές: 450 δρχ., αντικαταβολές. Τηλεφωνήστε για λίστα, παραγγελία (061) 329355, Τάκης Φραντζής, Δημ. Υψηλάντου 36, 26222 ΠΑΤΡΑ.

ΝΕΟ ATARI ST CLUB. Οπως το παλιό ATARI CLUB. Κάθε εβδομάδα τα τελευταία GAMES ΑΠΟ ΟΛΛΑΝΔΙΑ.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 2.000 δρχ. Τηλ.: 6510437. Ορέστης Βάθης, Ναυαρίνου 23.

Οι Atari υπολογιστές υποστηρίζονται από εμάς! XL, XE, ST σε μεγάλη ποικιλία εφαρμογών, utilities και games. Συνεχής ανανέωση. Γιάννης - Τάκης Παπαδόπουλος. Τηλ.: 6817379, (0294) 73308.

*** ATHENS IBM SOFTWARE ***
Τεράστια συλλογή programs - Games - Utilities κ.λπ. Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2". Καθημερινή Ανανέωση. Αντικαταβολές παντού. ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΖΩΡΤΖΗΣ. ΤΗΛ.: 3469240.

IBM SOFTWARE: Επεξεργαστές κειμένου, Speadsheets, Databases, Προγράμματα γραφικών, DeskTop Publishing (DTP), Γλώσσες προγραματισμού, για Μηχανικούς, Επιστημονικά, χρήσιμα Utilities. όλα σε τελευταίες Versions με οδηγίες. Προγράμματα για τα WINDOWS 3. Τηλ.: (071) 231242 (15:00-23:00), Πέτρος Καρπενησιώτης, Φαλάνθου 2, Τρίπολη.

PC Software. Demos, games, utilities, antivirus συνεχής ανανέωση κάθε εβδομάδα. Ολα για 3 1/2" και 5 1/4". Τηλ.: 9528286, Μάνος.

IBM, GAMES, Utilities, programs, 300 δρχ. η δισκέτα, συλλογή από 1.500 τίτλους, συνεχής ανανέωση. Τηλ.: 9337364 (βράδυ), Τεό Γιανούκος, Ομήρου 51, Νέα Σμύρνη.

ATARI ST Users: Δώστε τέλος στην αναμονή για κάτι καινούριο που θα θέλατε να βρείτε για τον Atari σας, αλλά λένε ότι "Δεν έχει έρθει". Κάθε ΕΒΔΟΜΑΔΑ κάτι καινούριο θα υπάρχει και εμείς θα είμαστε έτοιμοι να σας το παραδώσουμε στο σπίτι. Ελάτε να ανακαλύψουμε μαζί το μαγικό κόσμο του Atari. Τηλ.: (01) 7512756. Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72, Παγκράτι.

IBM, Programs, Games, Antivirus, Demos κ.λπ. Ολα τα τελευταία και κάθε βδομάδα νέες παραλαβές. Στέλνονται αντικαταβολές παντού - Δισκέτες 5 1/4" και 3 1/2". Τηλ.: 9593303. Αντώνης Νικολούζος, Ηρακλέως 3.

PC HOUSE. Τεράστια συλλογή GAMES, PROGRAMS, ANIMATION, ANTIVIRUS. Κάθε εβδομάδα όλα τα ακυκλοφόρητα και καινούρια. Αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 4321996, Νίκος Πιτσικάλης , Γ. ΔΡΕΛΛΙΑ 9, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.

IBM, Games, Programs, Demos, Antivirus. Ολα τα τελευταία. Κάθε εβδομάδα νέες παραλαβές. Αντικαταβολές παντού. Δισκέτες 5 1/4", 3 1/2". Τηλ.: 9411268, Μπαλαμπάνης Χρήστος, Αθηνάς 77-79.

IBM SOFTWARE: Μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών σε 5 1/4" και 3 1/2" σε καλές τιμές. Ανταλλαγές. Τηλ.: 2774553. Λάμπρος Μπατακάρης, Κυπαρισσίων 27, Πευκάκια.

ΓΕΝΙΚΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ, 3,5" noname 110 δρχ., 5,25" 70 δρχ., ΕΠΩΝΥΜΕΣ μάρκες σε ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, στέλνουμε επαρχία. Τηλ.: 9337364 (βράδυ).

SEGA MASTER SYSTEM με 2 παιχνίδια (1 ενσωματωμένο). 26.000 δρχ.! Τηλ.: 6645944 (μετά τις 7 μ.μ.), Θωμάς.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε, να ανταλλάξετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνήστε τώρα: 8066698, Μιλτιάδης.

Monitor COMMODORE 1084 50.000 δρχ. άριστη κατάσταση. Τηλ.: 4919879 (8 π.μ. - 4 μ.μ.) και 4820798 (5 μ.μ. - 10μ.μ.), Αντώνης.

SERVICE υπολογιστών, οθονών, ΔΩΡΕΑΝ εκτίμηση βλάβης. Drives, σκληροί δίσκοι, ανταλλακτικά, μνήμες, καλώδια. Τηλ.: 5989701, Χρήστος.

ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ: AMIGA, ATARI, PCs, AT 286 - Emulator για ATARI 55.000 δρχ. Οθόνες, προγράμματα, ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. Τηλ.: 5989701, Χρήστος.

SEGA MASTER SYSTEM, 3D glasses, joystick, 10 παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 2517310 Νίκος, 2777091 Κώστας.

Πωλείται έγχρωμο monitor AMSTRAD CTM 644 για 6128 σφραγισμένο στο κουτί του. 40.000 δρχ. Τηλ.: 9227980, 9221581.

SAPPHO SOFT. ΤΑΧΥΡΡΥΘΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ COMPUTER (4 ΩΡΕΣ ΗΜΕΡΗΣΙΩΣ). ΝΕΑ ΤΜΗΜΑΤΑ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ. ΜΕΤΑΞΑ 8, ΓΛΥΦΑΔΑ. ΤΗΛ.: 8942185 (18.00 - 21.00).

SAPPHO SOFT. Μαθήματα computer για μαθητές. MS-DOS + TURBO PASCAL. Τρία διαφορετικά τμήματα. Ενα για μαθητές δημοτικού, ένα για γυμνασίου και ένα για λυκείου. Τέσσερις ώρες ημερησίως, πρωινές ώρες. Ιούλιος ή Αύγουστος. Καθηγητές πανεπιστημίων εξωτερικού. Μεταξά 8, Γλυφάδα. Τηλ.: 8942185 (18.00-21.00).

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3´´ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

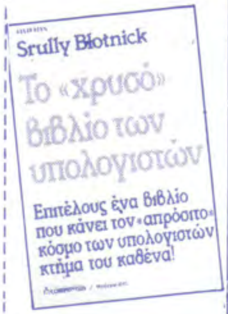
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ. ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— **Τ.Κ.** ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ.——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— **Τ.Κ.**——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

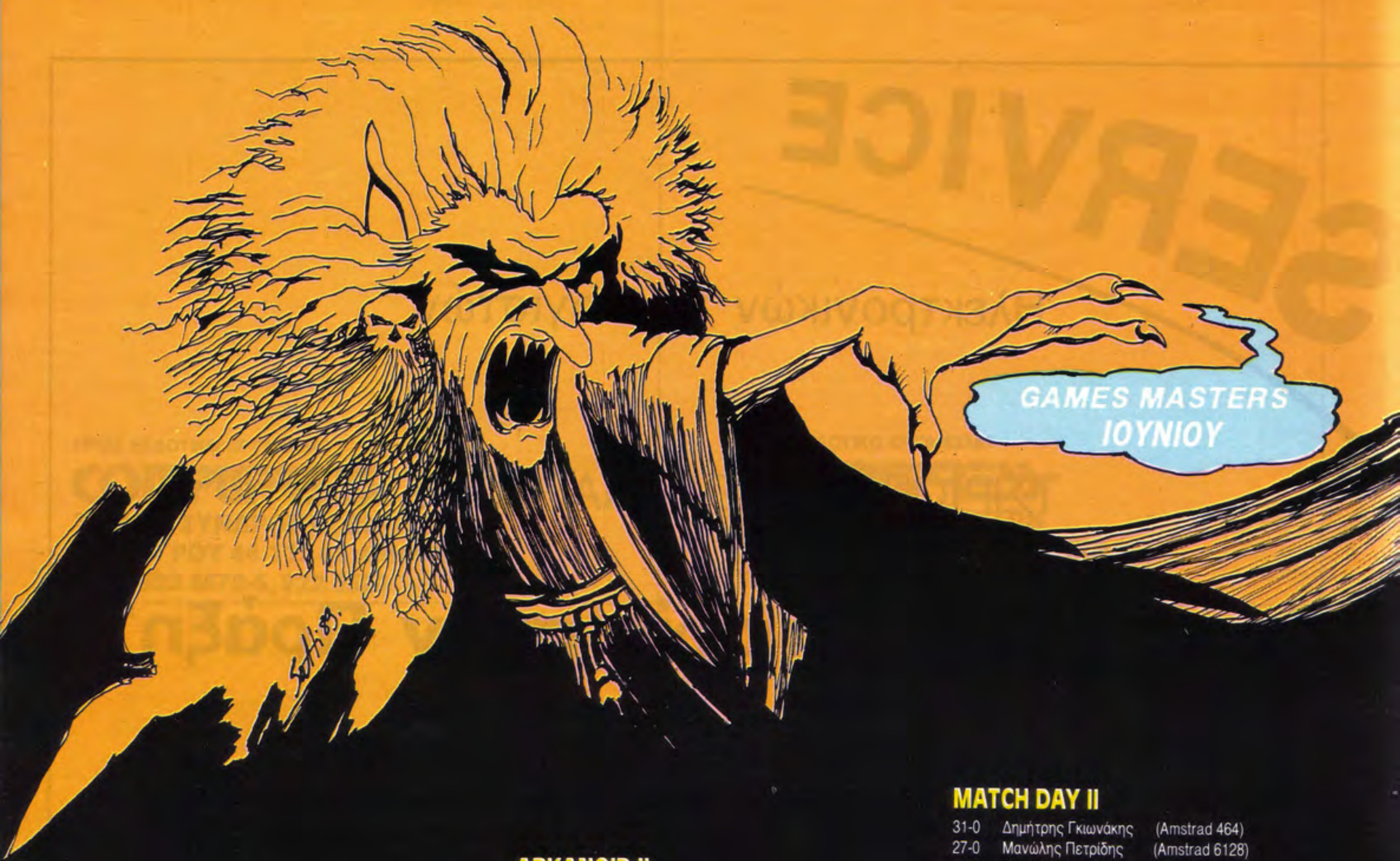
ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520



PLATOON

295.000	Χρήστος Τσιρώνης	Commodore 64
273.000	Ηλίας Δημητρίου	Commodore 64
108.800	Γιώργος Αναδιώτης	Amiga 500

PAC–LAND

837.510	Μανώλης Κεφαλας	Commodore 64
199.280	Μιχάλης Μπακοπουλος	Amstrad 6128

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	(Amstrad)
640.000	Γιάννης Κριτής	(Amiga 500)
350.000	Ακης Κωστακος	(Amiga 500)
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	(Atari 520)
200.000	Γιώργος Μαραβελιας	(Amstrad)

XENON II

850.000	Παυλος Κατσαρος	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστακος	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβελης	(Amiga 500)
480.000	Σπυρος Μανοπουλος	(Amiga 500)
475.000	Μανθος Μπουριώτης	(Amiga 500)

ARKANOID II

1.060.560	Κώστας Θεοδωρίδης	Amstrad 6128
940.000	Θοδωρής Τουλάς	Atari ST
920.000	Σπύρος Σπάικος	Atari ST
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	Amstrad 6128
553.170	Τάσος Αθανασόπουλος	Spectrum +2

BUBBLE BOBBLE

8.160.950	Πέτρος Νάζος	Amstrad 6128
3.820.520	Δημήτριος Ρούμπης	Commodore 64
3.290.820	Μανώλης Κεφάλας	Commodore 64
1.490.890	Μιχάλης Μπακόπουλος	Amstrad 6128

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιαννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νικος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τασος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχαλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

DOUBLE DRAGON

450.000	Χρήστος Σιδηρόπουλος	Amiga 1000
268.300	Χριστόφορος Τουμπιλάτος	Amstrad 6128
186.520	Κώστας Σκορδάκης	Atari ST
123.319	Σταύρος Νιγδέλης	Atari 1040
122.450	Νίκος Ζαλώνης	Multitech PC

MATCH DAY II

31-0	Δημήτρης Γκιωνάκης	(Amstrad 464)
27-0	Μανώλης Πετρίδης	(Amstrad 6128)
22-0	Γιώργος Αρματάς	(Amstrad 6128)
21-0	Στάθης Δημητριάδης	(Amstrad 6128)
20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
19-0	Σπύρος Αρματάς	(Amstrad 6128)
18-0	Σπύρος Καραλής	(Amstrad 6128)

ROBOCOP

467.080	Στάθης Δημητριάδης	Amstrad 6128
423.800	Γιώργος Μιναρέτζης	Amstrad 6128
355.380	Κώστας Καρανάς	Amstrad 6128
353.510	Απόστολος Αγγος	Amiga 500
347.280	Κώστας Αδάμ	Atari 520 ST
218.980	Μιχάλης Μπακόπουλος	Amstrad 6128
185.000	Αλέξης Καλτσογιάννης	Amstrad 464
146.500	Μιχάλης Κοσσένας	Spectrum +2

SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	(Amiga 500)
380.000	Τάσος Πρημικήριος	(Amiga 500)
322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεαδης	

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.600	Γιώργος Τζανής	Amstrad 6128
10.448	Δημήτρης Ψαλτόπουλος	Amstrad 6128
10.120	Στάθης Δημητριάδης	Amstrad 6128
10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	Amstrad 6128
9.938	Πέτρος Μανουσάκης	Amstrad 6128



WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μάριος Μελισσηνός	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	(Amstrad 6128)
490.240	Τάκης Τζανετός	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευίδης	(Spectrum)
1.412.480	Θανάσης Κούκος	(Atari 520)
1.336.320	Χρήστος Δελιδήμος	(Amstrad 6128)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.209.000	Γιώργος Κανελλόπουλος	(Amiga 500)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

5.834.100	Κώστας Θεοδωρίδης	Amstrad 6128
4.873.600	Γιώργος Μιναρέτζης	Amstrad 6128

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	Amstrad 6128
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	Amstrad 6128
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	Amstrad 6128

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φούφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατάς	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER
ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρής Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

759.018	Γιώργος Κρητικός	(Amstrad 6128)
625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)

583.662	Χάρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Spectrum +2)

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

3.212.070	Sou-Helen Βαρβάτου	Amiga 500
814.730	Γιώργος Αναδιώτης	Amiga 500
712.254	Γιώργος Κανελλόπουλος	Amiga 500
652.790	Γιώργος Μιναρέτζης	Amstrad 6128
650.720	Jimmy Ζήκος	Amiga 500

KICK OFF

(Επίπεδο International, χρόνος 2X5)

14-0	Lekó '90	(Amiga 500)
10-0	Χούλης Πανταζής	(Amiga 500)
9-0	Χρήστος Κυριαζής	(Atari ST)
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Amiga 500)

CHASE H.Q

13.782.161	Νάσος Χαραλαμπόπουλος	(Amstrad 6128)
9.758.861	Μπάμπης Βοστάδης	(Amstrad 6128)
4.984.248	Παναγιώτης Χριστοφοράκης	(Amstrad 6128)
4.381.569	Δημήτρης Φωτεινός	(Commodore 64)
3.843.180	Κώστας Σαράμπαλης	(Spectrum+)
3.735.650	Βογιατζής Γεώργιος	(Amiga 500)
3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	(Atari ST)

...es για top users!





Ανακαλύψτε τα

και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

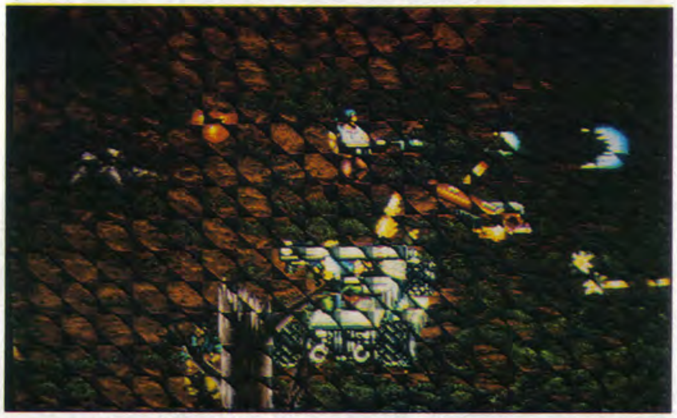
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761

THUNDER ZONE





Σε ένα στρατόπεδο καλά κρυμμένο από διάφορα αδιάκριτα βλέμματα εκπαιδεύονται οι πιο παράτολμοι κομμάντος. Από τις εκατοντάδες, όμως, των εκπαιδευομένων, μόνο τέσσερις ξεχώρισαν για την ικανότητά τους στη μάχη, τις διανοητικές τους ικανότητες και το υψηλό αίσθημα αυταπάρνησης.

Ως τελική δοκιμασία τούς είχε ανατεθεί μια μυστική αποστολή στον Περσικό Κόλπο, την οποία έφεραν σε πέρας με επιτυχία. Τώρα όμως πρόκειται να αναλάβουν κάτι ακόμη πιο επικίνδυνο: αποστολή στην "Thunder Zone".

Η αποστολή τους χωρίζεται σε πολλές υποαποστολές. Στην πρώτη πρέπει να σώσουν έναν αιχμάλωτο του εχθρού και να επιστρέψουν κατόπιν στη βάση, στη δεύτερη θα πρέπει να περάσουν από ισχυρές γραμμές άμυνας του εχθρού φτάνοντας στο αρχηγείο του κ.τλ.

Στη δράση μπορούν να συμμετέχουν ταυτόχρονα μέχρι και τέσσερις παίκτες, και το πλήθος των εχθρών αυξάνει ανάλογα.

Το πεδίο της μάχης φαίνε-

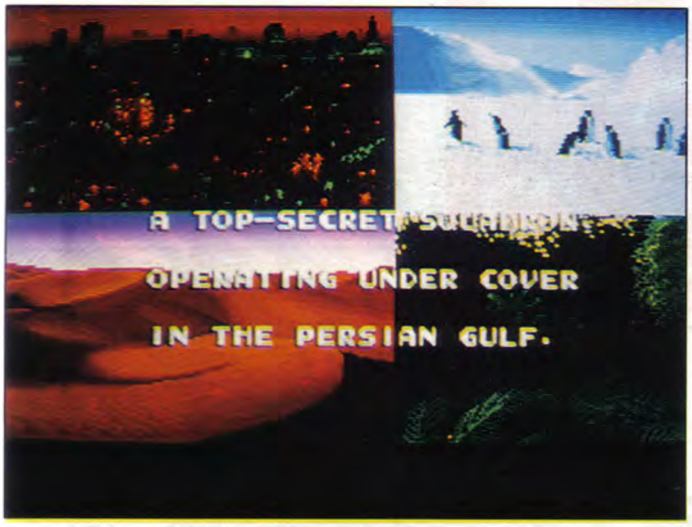
GUN FRONTIER



Όσο και αν ο τίτλος του νέου coin-op της Taito παραπέμπει στην άγρια Δύση, στην πραγματικότητα το ίδιο το coin-op δεν έχει καμία σχέση με την περιοχή αυτή, μια και πρόκειται για ένα ακόμη shoot 'em up, που σκρολάρει κατακόρυφα και στο οποίο πρέπει να σκοτώσετε όσο το δυνατό πιο πολλούς εχθρούς, πριν το χτυπημένο αεροπλανάκι σας κάνει ανώμαλη προσγείωση στην πλαγιά κάποιου λόφου. Ας δούμε όμως τα πράγματα με περισσότερη λεπτομέρεια.

Το "Gun Frontier" είναι ένα vertically scrolling shoot 'em up, στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν ένας ή δύο παίκτες. Το αεροπλανάκι σας πετάει κανονικά στην πορεία του, αλλά μερικοί ανόητοι νομίζουν ότι μπορούν να μπαίνουν στο δρόμο σας και να εμποδίζουν την ομαλή πτήση σας. Ευτυχώς, όμως, είστε εξοπλισμένοι με πολυβόλα, με τα οποία μπορείτε να καθαρίσετε τη διαδρομή. Στην αρχή αυτό θα είναι εξαιρετικά εύκολο, μια και οι αντίπαλοί σας είναι αναγνωριστικά αεροπλάνα και συνεπώς δεν ανταποδίδουν τα πυρά σας, πράγμα που συμβαίνει στα πιο

Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



ται από ψηλά, με κάποια κλίση, και έχει 3D - προοπτική, δηλαδή αντικείμενα που είναι πιο "κοντά" στον παίκτη κρύβουν όσα βρίσκονται πίσω τους. Οι εχθροί εμφανίζονται από όλες τις κατευθύνσεις και είναι χαρακτηριστικό ότι απο τις πρώτες κιόλας στιγμές του παιχνιδιού η δράση είναι πολύ πυκνή! Μερικοί από τους εχθρούς σας έχουν όπλα, τα οποία μπορείτε να ιδιοποιηθείτε, αν τους σκοτώσετε και περάσετε πάνω από το icon του πεσμένου πια όπλου.

Bonus icons κρύβονται επίσης σε διάφορα σημεία της πίστας και θα πρέπει να τα ανακαλύψετε πυροβολώντας στα σωστά σημεία, που είναι όμως μάλλον εμφανή. Τα icons αυτά σας δίνουν, κυρίως, έξτρα ενέργεια. Σε μερικά σημεία, επίσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οχήματα, που εντελώς απρόσεκτα άφησε ο εχθρός στο δρόμο σας, γεγονός που σας επιτρέπει αφ' ενός να χρησιμοποιήσετε τα οπλικά συστήματα και τις δυνατότητες μετακίνησης του οχήματος και αφ' ετέρου να δέχεται το όχημα τη ζημιά από τα χτυπήματα, που ενδεχομένως θα δεχθείτε.

Η Data East έκανε πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών, που είναι σχεδιασμένα με πολλή λεπτομέρεια και έχουν μεγάλη ποικιλία.

Το scrolling γίνεται προς όλες τις κατευθύνσεις και είναι ομαλότατο, ενώ τα background graphics επηρεάζουν και την κίνηση των παικτών: η ανάβαση σε ανηφορικές επιφάνειες είναι πιο αργή από την κίνηση σε επίπεδες ενώ, αν σταθείτε σε κατηφόρα με άμμο, θα αρχίσει το sprite να γλιστράει προς τη βάση της κατηφόρας. Ο ήχος είναι πλούσιος με αρκετά sampled εφέ και το game play διαθέτει πολύ πυκνή δράση, αν και μερικές φορές ίσως χρειαζόταν να είναι λίγο πιο εύκολο.



κάτω στάδια. Υπάρχουν ακόμη και επίγειοι στόχοι που είναι πιο εύκολοι στόχοι, λόγω του ότι συνήθως είναι ακίνητοι. Καταστρέφοντας έναν εχθρό, θα μείνει στη θέση του ένα icon, το οποίο είναι καλό να μαζεύετε, μια και αυξάνει το φορτίο σας σε βόμβες. Τις βόμβες αυτές θα τις χρησιμοποιήσετε, όταν τα πράγματα γίνονται δύσκολα, και η καταστροφική ισχύς τους είναι ανάλογη της ποσότητάς τους. Κάποια αεροπλάνα αφήνουν πίσω τους ειδικά bonus icons, που αυξάνουν τη δύναμη πυρός των πολυβόλων σας, αν μαζέψετε αρκετά. Οσο προχωράει το παιχνίδι, οι εχθροί γίνονται ανθεκτικότεροι στα πυρά σας και σκοπεύουν με μεγαλύτερη ακρίβεια, γεγονός που καθιστά τα power - ups απολύτως απαραίτητα για την επιβίωσή σας.

Στο τέλος κάθε πίστας ένα τεράστιο εχθρικό όχημα σας περιμένει να αναμετρηθείτε και αυτό θα σας στοιχίσει αρκετές ζωές, τουλάχιστον στις πρώτες αναμετρήσεις.

Η Taito φαίνεται να μην έχει πολλές καινούριες ιδέες τελευταία και έτσι ξαναπαρουσιάζει coin-ops που έχουμε δει σε όλες τις παραλλαγές τους. Ετσι, το "Gun Frontier" δεν έχει τίποτε καινούριο να προσθέσει στα όσα ήδη ξέρουμε για τα shoot 'em ups, εκτός ίσως από ένα αρκετά εντυπωσιακό εφέ έκρηξης που δείχνει τις φλόγες να "πλησιάζουν" την οθόνη. Τα ηχητικά εφέ είναι συνηθισμένα, τα γραφικά καλοσχεδιασμένα αλλά χωρίς έμπνευση και το gameplay αρκετά καλό αλλά τίποτε ξεχωριστό. Μόνο για φίλους του είδους.

HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.



ΕΝΑ ΑΒΓΟ... ΔΥΟ ΘΕΣΕΩΝ

Το περίεργο αυτοκινούμενο της φωτογραφίας θα μπορούσε να είναι ένα απλό παιχνίδι. Ωστόσο, διαθέτει μηχανή 280 cc με μέγιστη ισχύ 20 hp. Είναι ιταλικής σχεδίασης και κατασκευής και υπολογίζεται να τεθεί σε παραγωγή στα μέσα της δεκαετίας που διανύουμε. Viale Rinaldo Piaggio 23, 56025 Pontedera, Italy.



ΚΥΚΛΙΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Spinshot ονομάζεται η νέα φωτογραφική μηχανή και μπορεί να τραβά εικόνες με γωνία 360°! Χρησιμοποιεί απλό φιλμ 35 mm και με τη βοήθεια ενός μοτέρ περιστρέφεται, όταν τραβά φωτογραφίες. Τιμή στην Αμερική περίπου 120.000 δρχ. Karl Heitz, Inc, Box 427, Woodside NY 11377.



ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ HOUSE

Ο "δίσκος" που υπάρχει στη δεξιά άκρη του συνθεσάιζερ αυτού χρησιμεύει για να "κάνετε scratch". Ο κλασικός ήχος της house υπάρχει πια έτοιμος να αναμιχθεί με δικούς σας ήχους και ρυθμούς. Η μονάδα διαθέτει αλλοιωτή φωνής, 30 ρυθμούς background και 25 αποθηκευμένους ήχους. Στην Ελλάδα δεν έχει έρθει ακόμη. ΕΛΜΗ Α.Ε. Χαρ. Τρικούπη 22, τηλ. 3643813.

HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

● Δ. Παυλής



ΑΥΤΟΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΓΡΑΦΕΙΟ

Δεν μπορώ να σας πω αν είναι μόδα ή ανάγκη. Μπορώ, όμως, να σας πω ότι είναι πια γεγονός. Η Ford κατασκεύασε στις Η.Π.Α. ένα αυτοκίνητο - γραφείο! Και μάλιστα πλήρως εξοπλισμένο με computer, printer, video, τηλέφωνο, fax, σημειωματάριο που ενεργοποιείται με φωνή και καφετιέρα! Ελπίζω η βελτιωμένη έκδοση της Ford να περιλαμβάνει και πισίνα, για να μπορώ να απολαμβάνω εκεί τον καφέ μου...

ΕΝΑ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΠΟΛΥ... ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟ

Το KEH-9000 RDS μπορεί να κάνει σχεδόν τα πάντα! Από το να αποθηκεύσει εκτός της συχνότητας και το όνομα των αγαπημένων σας σταθμών, μέχρι το να επιλέγει αυτόματα κάθε φορά τη δυνατότερη απ' τις συχνότητες, που χρησιμοποιεί ο συγκεκριμένος αριθμός (ανάλογα με την περιοχή όπου οδηγείτε)!
Επίσης, μπορεί να αξιοποιεί το σύστημα μετάδοσης δεδομένων για τις καιρικές και τις οδικές συνθήκες, που χρησιμοποιούν μερικοί σταθμοί. Εστω κι αν ακούτε κασέτα ή έχετε τη φωνή πολύ σιγά, το KEH-9000 RDS σας ειδοποιεί για τις χρήσιμες αυτές πληροφορίες!!! Διάδοχοι Αριστείδη Κλώτσα Α.Ε. Λιοσίων 149, τηλ. 8837690.





ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΠΟΔΗΛΑΤΕΣ

Η ποδηλασία είναι ένα όμορφο σπορ, που κρύβει όμως κάποιους κινδύνους για όσους κυκλοφορούν νύχτα. Με τα Bicycle Wheel Lights αναγκάζετε τον καθένα να σας προσέξει. Το kit του κάθε τροχού περιλαμβάνει δύο φώτα διπλού χρώματος (κίτρινο, κόκκινο) και τη θήκη για την μπαταρία των 9 V. Κοστίζει περίπου 5.000 δρχ. EDMUND SCIENTIFIC COMPANY, 101 E. Gloucester Pike, Barrington NJ 08007 - 1380 USA.

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

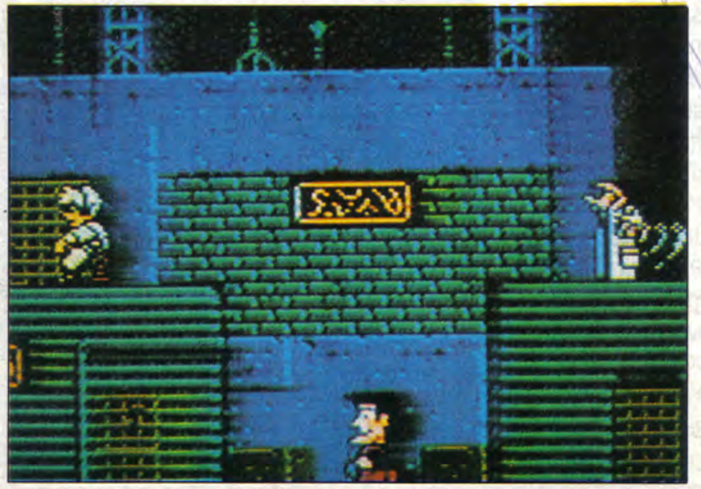
RAD GRAVITY

Είδος: PLATFORM GAME
Console: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)

Ο Rad Gravity είναι ένας παράξενος τύπος που έχει πάρει σβάρνα τους γαλαξίες και τους πλανήτες. Αποστολή του; Να βρει μερικούς αριθμούς. Ωστόσο, μη νομίσετε ότι πρόκειται για κοινούς και βαρετούς αριθμούς που, στο κάτω κάτω, ο Rad θα μπορούσε να τους ανακαλύψει και απ' το σπίτι του. Οχι, όχι. Πρόκειται για ειδικούς αριθμούς που δεν είναι τίποτ' άλλο από τις συντεταγμένες του επόμενου πλανήτη, που πρέπει να επισκεφθεί ο φίλος μας. Δυστυχώς, οι συντεταγμένες φυλάσσονται ζηλότυπα από τους κατοίκους του κάθε πλανήτη, πράγμα που σημαίνει μάχες και πολύ ψάξιμο. Μόλις πάρει τους πολύτιμους αριθμούς, ο φιλαράκος μας μπαίνει στο διαστημόπλοιό του και εξαφανίζεται για τον επόμενο πλανήτη. Μόλις προσγειώνεται εκεί, το σκηνικό αλλάζει και βλέπετε τις πίστες του παιχνιδιού που σκρολάρουν προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο σκοπός σας εδώ είναι απλός: πυροβολήστε τους εξωγήινους που θέλουν να σας σταματήσουν και ταυτόχρονα έχετε το νου σας, για να ανακαλύψετε τους πολύτιμους αριθμούς. Αυτό συμβαίνει κυρίως στις πρώτες αποστολές, αλλά αργότερα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε και άλλα πράγματα, όπως - ας πούμε - να σώσετε τον αγαπημένο σας υπολογιστή από τους απαγωγείς του ή να καταδιώξετε ένα πειρατικό διαστημόπλοιο που τριγυρνάει στο γαλαξία.

Πρόκειται, όπως καταλαβαίνετε, για ένα πολύ μεγάλο σε έκταση platform παιχνίδι, όπου υπάρχουν πολλά πράγματα να δείτε και να κάνετε. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά, που κάνουν το Rad Gravity να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό του, είναι τα υπέροχα γραφικά, το animation και το πολύ καλό του χιούμορ. Να μείνουμε λίγο περισσότερο στα γραφικά και το animation: ωραία sprites με σωστά χρώματα που κινούνται άψογα. Το Rad Gravity είναι πράγματι πολύ καλό. Με έκπληξη διαπιστώσαμε ότι συγκεντρώνει χαρακτηριστικά που βλέπει κανείς σε πολύ καλά computer games, παρά σε 8μπιτες κονσόλες. Θα περάσει πολύς καιρός πριν το βαρεθείτε.

GRAPHICS:8
ANIMATION: 9
ΗΧΟΣ: 8
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ:9



DICK TRACY

Είδος: SHOOT/BEAT 'EM UP
Console: SEGA

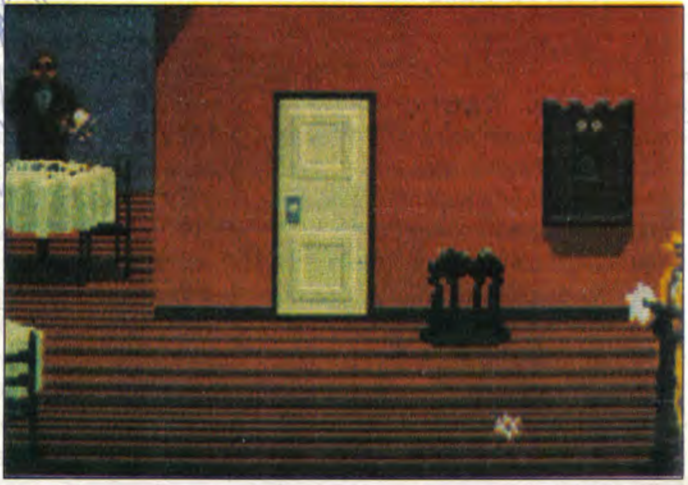
Αφού έκανε εκατομμύρια εισπράξεις στα ταμεία των κινηματογράφων, η Warren Beatty έκδοση του διασημότερου ντετέκτιβ του κόσμου περνάει και στη Sega. Φοράει πάντα την αγαπημένη του κίτρινη καμπαρντίνα και είναι οπλισμένος με το ρεβόλβερ, το οπλοπολυβόλο και τις γροθιές του. Τι κάνει; Μα κυνηγάει πάντα τον κάθε είδους εγκληματία και τον συλλαμβάνει. Ολα αυτά στο πολύ καλό αυτό παιχνίδι, όπου οι εχθροί σάς επιτίθενται από παντού, αλλά είναι σίγουρο ότι θα τους βγάλετε εκτός μάχης και θα φτάσετε στους αρχηγούς τους. Το gameplay θα σας θυμίσει λίγο το Shinobi και, αν το παιχνίδι ήταν ένα απλό left-to-right scrolling beat 'em up, τα πράγματα θα ήταν μάλλον βαρετά. Ωστόσο, εδώ έχουμε τις σκηνές με την καταδίωξη των αυτοκινήτων και τα sequences όπου πρέπει να καθαρίσετε το δρόμο από τους κακοποιούς με το οπλοπολυβόλο σας.

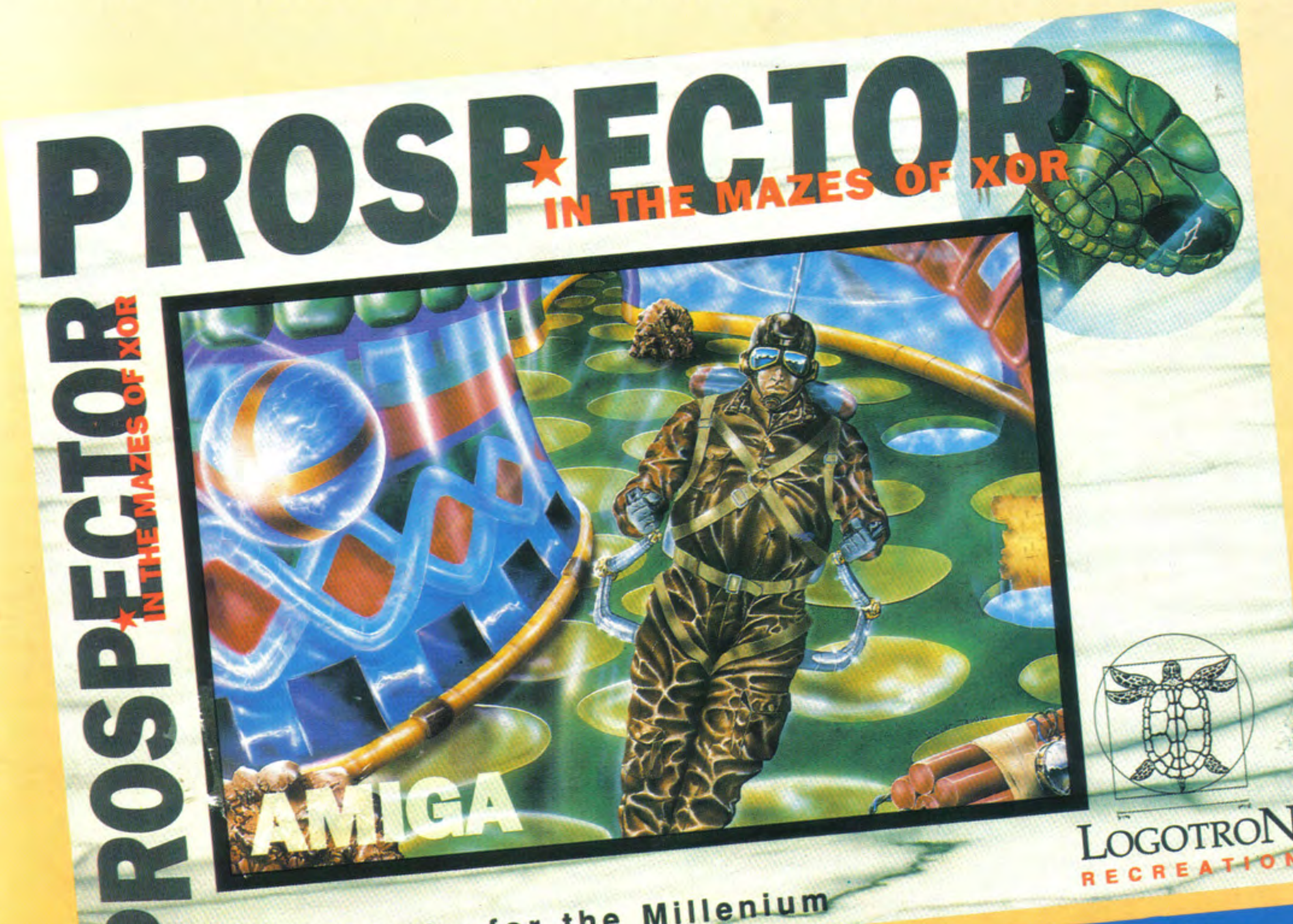
Χωρίς αμφιβολία, τα γραφικά είναι πολύ καλά: τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και η φιγούρα του Dick Tracy μοιάζει πολύ του Warren Beatty, όταν είναι σε κοντινό πλάνο. Πολύ λεπτομερές είναι και το animation: οι εγκληματίες σκύβουν για να γεμίσουν τα όπλα τους, δημιουργούνται τρύπες στα αυτοκίνητα από τις σφαίρες και πολλά άλλα ωραία. Τα background graphics είναι και αυτά πολύ όμορφα με τις πολυκατοικίες και τα κτίσματα ακριβώς στο πνεύμα της εποχής του film.

Η μουσική δεν τα πηγαίνει και πολύ καλά, αλλά την κατάσταση σώζουν τα καταπληκτικά εφέ. Ιδιαίτερα ο ήχος των γυαλιών που σπάνε είναι πολύ πειστικός.

Από τα καλύτερα shoot/beat 'em up που έχουμε δει.

GRAPHICS:9
ΗΧΟΣ: 8
ANIMATION: 9
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9




PROSPECTOR
IN THE MAZES OF XOR
PROSPECTOR
IN THE MAZES OF XOR
AMIGA
LOGOTRON
RECREATION
Masterworks for the Millenium

